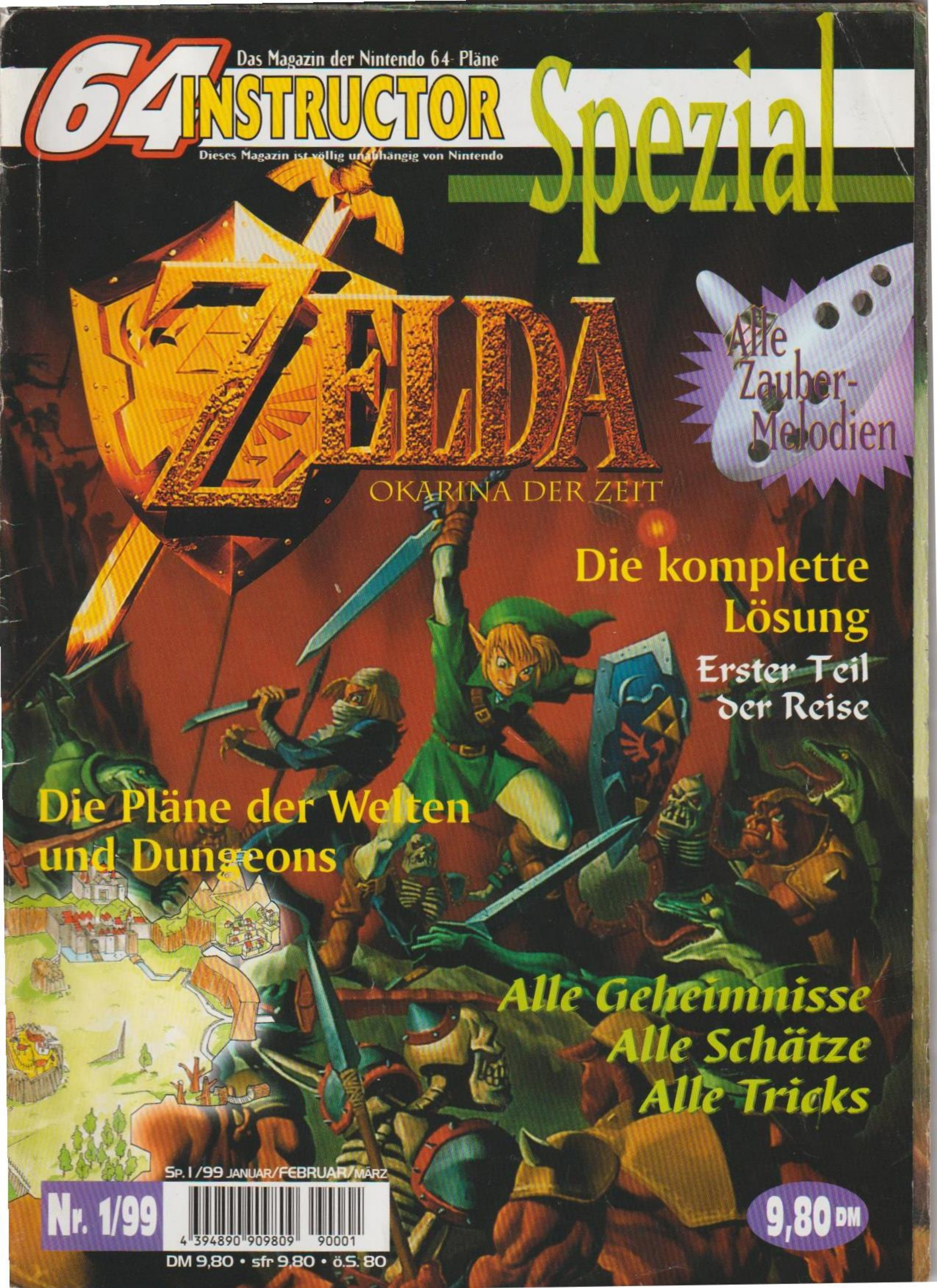


64 INSTRUCTOR
Das Magazin der Nintendo 64- Pläne
Dieses Magazin ist völlig unabhängig von Nintendo
Spezial
ZELDA
OKARINA DER ZEIT
Alle Zauber-Melodien
Die komplette Lösung
Erster Teil der Reise
Die Pläne der Welten und Dungeons
Alle Geheimnisse
Alle Schätze
Alle Tricks
Sp. 1/99 JANUAR/FEBRUAR/MÄRZ
Nr. 1/99
4 394890 909809 90001
9,80 DM
DM 9,80 • sfr 9,80 • ö.S. 80





Editorial

EIN BÖSER WIND fegt über die Hylianische Steppe. Gonondorf ist zurückgekehrt, Link erwacht aus einem langen, tiefen Schlaf und zieht los, seine Freunde zu rächen und zu befreien...
Wir haben ja schon seit beachtlicher Zeit darauf gewartet (vier Jahre), unseren Helden bei seiner bewegten Abenteuerreise auf Nintendo 64 zu begleiten. Nun ist es tatsächlich so weit, dem genialen Shigeru Miyamoto gebührt höchster Ruhm! Seither arbeitet unsere Redaktion im Rhythmus der betörenden Melodien der Okarina der Zeit , und wir sprechen nur noch von Feen, magischen Schwertern, Fanghaken, Riesenspinnen und Geheimgängen.

IHR WISST BEREITS, daß Hyrule eine sehr ausgedehnte, vielfältige Welt ist. Neben der Hauptsuche gilt es, einige Dutzend mehr oder weniger schwierige Rätsel zu lösen. In dieser Spezial-Nummer liefern wir Euch alle Lösungen komplett, aber nicht einfach so (ein Spiel dieser Klasse verdient besondere Bemühungen!). Ihr findet 3D-Pläne, die helfen, Euch in allen Orten, Wäldern, Gewässern und Zitadellen zu orientieren. Die Hinweise und erklärenden Fotos zeigen, wie Ihr vorgehen solltet. Doch um Euch selbst nicht den Forscherspaß zu verderben, empfehlen wir, diese Hilfen nur bei wirklichen Problemen zu Rate zu ziehen. Oder wenn Ihr mit einem Level abgeschlossen habt, um eventuelle zusätzliche Überraschungen zu entdecken. Nichts ist spannender als selbst etwas auszuknobeln! Auf dem abgedruckten Notenblatt mit allen den Spielverlauf beeinflussenden Melodien der Okarina könnt Ihr auch Eure eigenen Kompositionen eintragen.

IN EINEM MONAT treffen wir uns wieder zum zweiten Teil dieser gewaltigen Komplettlösung, natürlich mit neuen Überraschungen.

Die Redaktion

Wenn Ihr uns schreiben wollt :
CCI
64 Instructor
Postfach 101041
63264 Dreieich
eMail : pvalls@player.tm.fr

Herausgeber
A.P.M. KAHN

Chefredakteur
Peter WALLS

Stellvertretende Chefredakteurin
Karin VON ZABIENSKY

Redakteure
Barbara LE BRETON
Jean-Baptiste FLEURY, Reyda SEDDIKI, Yacine ABOUDIHAJ, Denis ADLOFF, Guillaume LASSALLE, François DANIEL

Übersetzerin
Karin MEBROUK

Grafische Gestaltung – Layout
Loran CYSSAU

Illustrationen
Emmanuel VEGLIONA

Werbeabteilung
Tel. :(331) 01 41 10 20 40
Fax : (331) 0146 04 80 61

Verantwortlich für Marketing/Werbung
Perrine MICHAELIS

Produktionsleiterin
Annie TEINTURIER

Fotogravure
Pi-M

Druck
Didier-Québécor
F - 77 Mary-sur-Marne

Verlag
MEDIA SYSTEME EDITION
19, rue Louis-Pasteur
F - 92100 Boulogne
Tel. : (331) 41 10 20 30
Fax : (331) 46 04 80 57

Vertrieb
VPM Wiesbaden
Postfach 5707
65047 Wiesbaden
Friedrich Bergius Str. 20
65203 Wiesbaden

Inhalt

Micro Machines 64

Zwei Jahre nach der tollen PlayStation-Version kommt 'Micro-Machines' jetzt auf Eure Lieblingskonsole. Versorgt Euch mit Pizzas, Knabberzeug und Getränken, die Abende dürften lang werden!









FÜR DIE WENIGEN, die das geniale Prinzip von 'Micro-Machines' noch nicht kennen sollten, eine kurze Wiederholung: Es handelt sich um ein Rennspiel, das verschiedene Miniatur-Fahrzeuge benutzt (Autos, Boote usw.) Sie bewegen sich in einer Euch sehr vertrauten Umgebung, wie einer Küche, einer Schulklasse usw. Kurz, die kleinen Renner kurven auf einer grob aufgezeichneten Spur zwischen Löffeln, Tassen und Milchflaschen oder Linialen und Büchern... Doch 'Micro Machines' ist vor allem im Multispieler-Modus interessant. Ihr könnt also zu viert zocken – und da werdet Ihr Euch richtig amüsieren! Die vier Konkurrenten sind auf dem Bildschirm sichtbar und das Ziel ist ganz einfach: Eure Gegner so weit abzudriften, daß sie aus dem Schirm fliegen. Es gibt natürlich mehrere Möglichkeiten, um das zu schaffen. Die klassische beruht auf geschickter Steuerung, aber sie bewährt sich nur bei schwächeren Mitspielern. Die anderen Methoden sind durchweg eine gemeiner und raffinierter als die andere, doch nur sie versprechen Erfolg, wenn man es mit erfahrenen Gegnern zu tun hat. Bei dieser Ausgabe handelt es sich um eine reine Umsetzung des PlayStation-Spiels, das Spieltempo ist allerdings ein bißchen schneller. Wenn Ihr Fans von Partien zu viert seid, nichts wie ran!



Hersteller : Codemasters
Erscheinungsdatum : Februar



Mario Smash Brothers

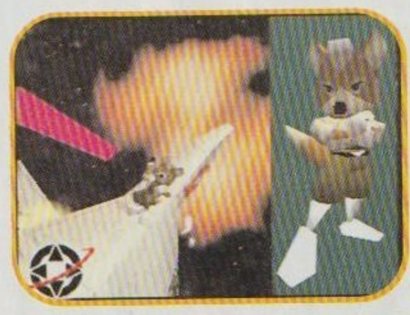
Unglaublich! Während alle Welt von 'Zelda' besessen ist, wird bei Nintendo ein neuer Knüller ausgebrütet und läßt unsere Spielerherzen bereits voller Erwartung hüpfen.

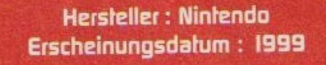


Stellt Euch einmal Mario, Bowser und Donkey Kong als Hauptdarsteller und Link, Yoshi, Kirby, Fox (Starfox / Lylat Wars), Pikachu (Pokemon) und Samos (Metroïd) als Star-Gäste vor, alle im selben Spiel vereint! Der Titel dieses theoretischen Hits : 'Mario Smash Brothers'. Nintendo Japan selbst (also Miyamoto) hat sich vorbehalten, dieses Traumspiel auszutüfteln. Erste Überraschung, MSB soll ein Beat 'em Up werden, mit der Möglichkeit, bis zu vier Spieler einzuschalten. Selbst die Riesen dieses Genre (Capcom, SNK, Sega und Namco) hatten das noch nicht gewagt. Es scheint, daß jeder Kampf in zwei Teilen verläuft. Zunächst treffen die Personen auf dem Kampffeld ein. Sie fallen von oben in den Bildschirm, und jeder der beteiligten Spieler zielt auf die anderen bis alle gelandet sind. Auf diese Weise wird die Energie zwischen den Konkurrenten aufgeteilt. Anschliessend beginnen die eigentlichen Kämpfe. Ihr habt schon verstanden, es geht vor allem um den Spielspaß. Die Farben des Dekors sind in Pastelltönen gehalten, was den Spielrausch eher unterstützt. Jede Figur hat natürlich ihren eigenen, ganz besonderen Kampfstil. Und wenn man den jeweiligen Glorienschein berücksichtigt, kann man sich auf recht irre Begegnungen gefaßt machen. Nach dem wenigen, was man bisher hat sehen dürfen, könnte dieser Mario Smash Brothers sich als der Super Mario Kart der Kampfspiele entpuppen… Nun, wir warten ab, neugierig und voller Spannung… wie lange?





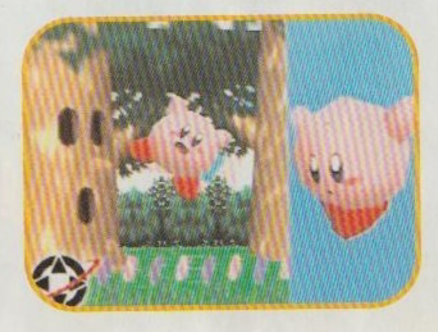



Hersteller : Nintendo
Erscheinungsdatum : 1999









Tonic Trouble

Es ist schon eine graume Zeit her, seit Ed, der Alien-Schussel, angekündigt hatte, bei Nintendo zu landen. Gute Neuigkeit, endlich kann man ihm die Pranke drücken.

In Tonic Trouble spielt Ihr Ed, der die Erde retten und das Gleichgewicht wiederherstellen muß, das er selbst zerstörte. Das ist keine wirkliche Katastrophe, aber was wollt Ihr, es erscheint normal, daß er uns von den tödlichen Tomaten und sonstigen explosiven Bohnen befreit, die er gepflanzt hat! Ganz konkret, Ihr habt es mit einem Spiel zu tun, das sehr angenehm anzuschauen und zu spielen ist. Ihr führt die Personen, durch verschiedene Levels, die mit kleinen, nicht allzu schwierigen Rätseln (die Jüngsten werden das zu schätzen wissen) angereichert wurden und voller verschiedenartiger Plattformen stekken. Das ganze läuft in gutem Rhythmus, mit dem Hauptziel: zu amüsieren. Und man läßt sich beeindrucken, angefangen bei den witzig dargestellten Gegnern, bis zu den Dialogen mit den Kreaturen, die die Welt bevölkern, hundertprozentig den Ed-Cartoons entstammend. Man soll vor allem nicht mit 'Zelda' vergleichen (in der Tat, welches Spiel könnte mit Zelda verglichen werden?). Tonic Trouble setzt auf die komischen Verwandlungen seiner Person, um aus den verrücktesten Situationen herauszukommen, die man je auf einer Konsole gesehen hat ! Im Verlauf des Spiels gewinnt TT verschiedene Zauberkräfte, wie zum Beispiel das Pusterohr mit Laser-Visier (!) oder ganz einfach seine Fliege, die sich in einen Segelflieger verwandelt. Das ist cool, sehr gut zu spielen – auch wenn die ersten Levels etwas schwierig erscheinen. Ein Titel für alle Spieler-Kategorien!



Hersteller : Ubi Soft
Erscheinungsdatum : Ende März

Jet Force Gemini

Dieses letzte Produkt von Rare gleicht zum Verwechseln einer Episode aus 'Mega Man' in 3D, und hat trotz einer etwas kindischen Atmosphäre alles, um ein künftiger Hit zu werden.

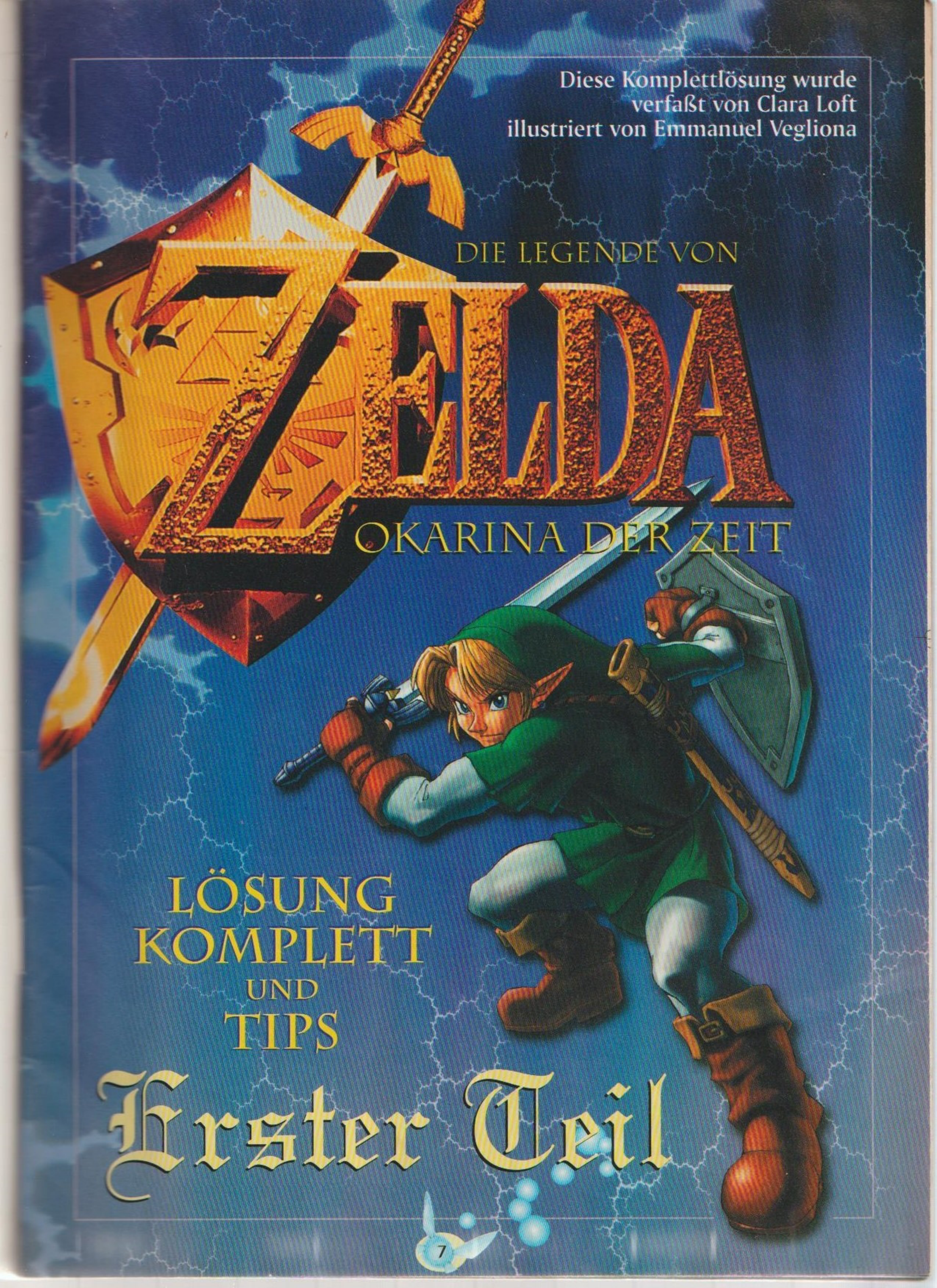
Der im Weltall herrschende Tyrann Mizar droht, das ganze Universum zu erobern. Doch keine Panik, die Jet Force Gemini, die aus drei kleinen Helden besteht, ist da, um uns zu verteidigen. Juno, Vela und ihr Hund Lupus sind die Personen, die Ihr in diesem





Spiel führen könnt, in dem Abenteuer und Aktion, gigantische Bosse, humorvolle Szenen und Rätsel zum Anheizen der Hirnzellen glücklich vermischt sind. Dieser Titel ist schon jetzt sehr vielverheißend : großartiges Dekor, ausgezeichnete Kontrolle des Lichts und sympathische Personen. Fügt dem einen Deathmatch-Modus für vier Spieler hinzu, und Ihr könnt Euch eine Idee von einem künftigen Action-Adventure Renner machen. Berücksichtigt man Rare's Erfahrung im 3D-Bereich – 'Banjo und Kazooie', die denselben Motor benutzen und der berüchtigte James Bond – ist kaum zu vermuten, daß dieser Titel enttäuschen wird.

Hersteller : Nintendo
Erscheinungsdatum : April


Diese Komplettlösung wurde
verfaßt von Clara Loft
illustriert von Emmanuel Vegliona
DIE LEGENDE VON
ZELDA
OKARINA DER ZEIT
LÖSUNG
KOMPLETT
UND
TIPS
Erster Teil
7



Es ist immer ein Vergnügen, ein Spiel durchzuzocken, für das man ein Lösungsheft schreiben will, doch mit Zelda wird der absolute Höhepunkt erreicht. Es ist daher eine große Freude und Ehre für uns, Euch die wichtigsten Geheimnisse dieses wahren Meisterwerks der Abenteuerspiele aufzudecken.

Die Seiten einer einzigen Heftnummer hätten nicht ausgereicht, die Früchte unserer durchwachten Nächte aufzuzeichnen. Die Lösung für Zelda wurde daher in zwei Teilen konzipiert. Im vorliegenden Magazin findet Ihr im Detail die Hauptsuche bis einschließlich zur Zitadelle des Waldes, sowie alle dazugehörigen Nebenaufgaben, die Link während seines Abenteuers lösen muß. Ein vielversprechendes Programm erwartet Euch...

Die folgenden Allgemeinen Erklärungen enthalten schon eine ganze Anzahl von Tips und Tricks. Ausnahmsweise raten wir Euch diesmal nicht, sie sofort zu lesen, sondern nur darauf zurückzugreifen, wenn Ihr eine präzise Information sucht – damit Ihr Euch Euren Spielspaß möglichst lange bewahrt !



Gegenstände

Links Geldbeutel

Die Rubine, das Zahlungsmittel in Hyrule, sind dort reichlich vorhanden, doch Link kann nur eine begrenzte Menge bei sich tragen. Er beginnt seine abenteuerliche Reise mit einem Portemonnaie für 99 Rubine. Um eine Geldbörse für 200 oder 500 Rubine zu erhalten, muß er 10 beziehungsweise 30 Gold-Skulltulas in das Haus der Skulltulas in Kakariko bringen.



Eine Welt voller

In der Welt von Hyrule sind Bodenschätze in Hülle und Fülle vorhanden. Bei seinen Wanderungen findet Link Rubine, Munitionen, Herzen und andere Wertobjekte in unbegrenzter Menge. Wenn er alle Schätze von einem Ort weggeräumt hat, braucht er nur einige Augenblicke später dorthin zurückzukehren, und die Landschaft ist wieder unberührt wie zuvor. Die Bewohner von Hyrule holen selbst viele dieser natürlichen Reichtümer und stellen sie in den Schaufenstern ihrer Läden aus.



Die Pflanzen werden mit einem Schwertstreich abgeschnitten und sind ein ergiebiges Mittel, um sich schnell die Taschen zu füllen. Manche wachsen sofort nach.

Die Berge und die Wasserläufe verbergen oft Rubinen.





ER REICHTÜMER







In den Dörfern oder im Inneren eines Hauses findet Ihr Krüge, die Ihr mit dem Schwert zerschlagt, ehe Ihr den Inhalt an Euch nehmt. Die Holzkisten sind wesentlich größer und können nur mit einem Abroller (Taste 'Oben' und blaue Taste) zerbrochen werden.



Um die Steine zu zertrümmern, muß Link sie erst hochheben und dann hinschmeißen. Beim Zerfallen können sie Herzen oder Rubine freigeben.

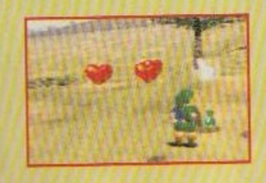
Selbst die Blätter der Bäume verbergen Reichtümer. Da Link nicht auf die Spitzen der Zweige klettern kann, hat er die Möglichkeit, die Dinge mit einem einfachen Abroller gegen den Stamm (Taste 'Oben' und blaue Taste) herunterfallen zu lassen. Bestimmte Bäume sind bevorzugte Schlupfwinkel der Gold-Skulltulas.





Als Entschädigung für einen siegreichen Kampf erhält Link von seinen Feinden im allgemeinen Munition oder Herzen. Die großen sternförmigen Kreaturen der Hylianischen Steppe sind besonders großzügig.





DIE BEETE

Bei seinen Erkundungsausflügen entdeckt Link häufig frisch umgegrabene Beete, doch er hat keine Ahnung von ihrem Zweck....

• Die Insekten

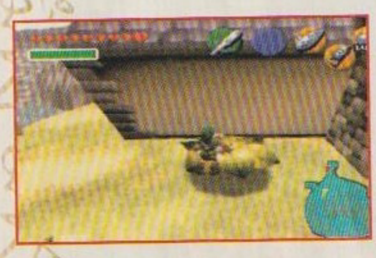
Die Erdlöcher verbergen oft Gold-Skulltulas. Um sie anzulocken, leert Link eine Flasche voller Insekten in die Erde und wartet einige Sekunden in der Hoffnung, daß eine Spinne auftaucht. Diese kleinen blauen Insekten gibt es entweder im Laden oder unter Steinen und in Pflanzen (besonders in den Geheimhöhlen). Für ihren Transport braucht Link zwangsläufig eine leere Flasche.

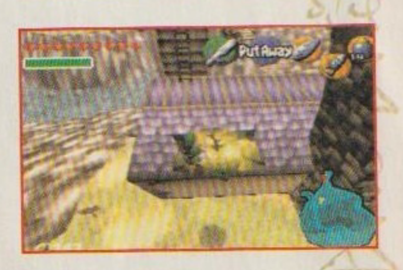
• Die Wundererbsen

Nichts ist natürlicher, als einen Samenkorn in die Erde zu tun. Doch der Samen, den Link benutzt, hat eine Zauberkraft. Am Anfang erscheint ein junger Trieb, der dann heranreift und sich im Laufe der Jahre völlig wandelt. Wenn der erwachsene Link zu seinem Gemüsebeet zurückkommt, entdeckt er eine fliegende Plattform, mit der er sehr viel schneller reisen und auch unerforschte Plätze erreichen kann. Der Verkäufer der Wundererbsen steht am Eingang von Zoras Fluß und beliefert Link mit der genauen Anzahl an Samenkörnern, um alle Beete des Königreichs zu bepflanzen. Aber leider gehen seine Preise in schwindelerregender Geschwindigkeit in die Höhe.









• Insekt oder Erbse?

Die Beete verwandeln sich systematisch in fliegende Plattformen, doch alle verbergen keine Gold-Skulltulas, Link muß also suchen. Zum Glück gibt es genug Insekten in Hyrule. Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge ein Samenkorn oder ein Insekt in die Erde getan wird. Ihr könnt die Insekten im Beet ablegen und eine Spinne finden, auch wenn dort schon ein junger Trieb wächst. Doch wenn das Beet sich in eine Plattform verwandelt, ist es zu spät.

DIE FEEN-QUELLEN

Navi ist nicht die einzige Fee, die fähig ist, Link zu helfen. Während er die Welt erkundet, trifft er auf andere wertvolle Verbündete.

Die Feen-Quellen

Oft in den Tiefen einer Grotte verborgen, sind die Quellen die friedlichsten Orte von Hyrule. Wenn Link in das Becken taucht, werden alle seine Wunden geheilt. Aber das ist längst nicht alles.



Mit einer leere Flasche versehen, kann unser Held eine Fee einfangen und sie mit sich führen. Sollte Link in einem Kampf fallen, kommt sie automatisch hervor, um ihn wiederzubeleben (Ihr braucht die Flasche nicht mit den Tasten 'C' auszurüsten). Damit erspart sie Euch nicht nur, einen bereits weit fortgeschrittenen Kampf neu zu beginnen, sondern auch, die ganze Karte wieder vom Start an zu durchlaufen.





Die Königlichen Quellen

Die Feen der Königlichen Quellen sind die mächtigsten von Hyrule, denn sie verleihen Link bleibende Zauberkräfte. Um sie aus ihrem Zufluchtsort zu rufen, genügt es, Zeldas Wiegenlied zu spielen. Insgesamt gibt es sechs dieser Feen, aber im ersten Teil des Spiels sind nur drei erreichbar.





Auf dem Gipfel des Todesberg



Verliehene Zauberkraft:
Zyklon-Attacke

Im Schloß



Verliehene Zauberkraft:
Dins Feuer

An Zoras Quelle



Verliehene Zauberkraft:
Farores Donnersturm

DIE KÜHE

Alle Kühe des Königreichs wurden in der Lon Lon Farm aufgezogen und erinnern sich an Eponas Lied. Wenn Link diese Melodie in ihrer Gegenwart spielt, geben sie ihm Milch. Er braucht dafür natürlich eine leere Flasche.





DIE SCHMETTERLINGE

Sie leben in den Geheimhöhlen von Hyrule-und sie sind keineswegs nur zufällig da. Wenn einer von ihnen sich auf einen Deku-Stab setzt, verwandelt er sich in eine rosa Fee, gleich denen, die Link in den Quellen findet. Wenn er eine leere Flasche besitzt, kann er sie fangen. Allerdings lassen die Schmetterlinge sich nicht ohne weiteres nieder. Nähert Euch jedenfalls ganz vorsichtig und beobachtet, was passiert. Ihre Art, sich auf den Stab zu setzen, ist sehr subtil. Es ist sicher einfacher, die Fee in dem Moment zu erwischen, in dem sie sichtbar wird.





Die einäugigen Statuen

Diese seltsamen Statuen treten in Hyrule sehr zahlreich auf, doch Navi gibt Link kaum Erklärungen zu ihnen ab, da sie selbst nicht ihre Bestimmung kennt.

Informationen

Wenn Link die Maske des Wissens trägt und die Statuen befragt, kann er die geheimen Botschaften lesen, die diese enthalten. Sehr oft handelt es sich dabei nur um Klatsch, doch hin und wieder erfährt er eine Mitteilung von größter Wichtigkeit (Spielhilfe für Rätsel und Geheimgänge).

Die Maske des Wissens könnt Ihr im Laden der fröhlichen Masken auf dem Marktplatz von Hyrule kaufen, doch erst, nachdem Ihr bestimmte Bedingungen erfüllt habt...



Die Zeitansage

Nach einem Schwerthieb auf die Statue erhält Link die Uhrzeit auf die Minute genau. Das ist ganz amüsant, aber nicht allzu nützlich!



Die Feen



Wirklich, diese Statuen sind überraschend. Wenn Link eine Melodie auf seiner Okarina spielt, erscheint eine rosa Fee, wie bei den Quellen. Mit einer leeren Flasche kann er sie fangen. Zeldas Wiegenlied ist übrigens eines der Lieblingslieder der Statuen.



Der Stein des Leidens

NACHDEM er zwanzig Gold-Skulltulas eliminiert hat, erhält Link im Hause der Skulltulas in Kakariko den Stein des Leidens. Wenn Ihr diesen magischen Gegenstand in Eurem Besitz habt, beginnt Euer Pad zu vibrieren, sobald Link sich einer Geheimhöhle nähert. Allerdings nur in Verbindung mit dem Rumble-Pak ... welche Ungerechtigkeit gegenüber den anderen Spielern ! Doch seid unbesorgt, die besagten Höhlen enthalten nichts Unentbehrliches, um das Spiel zu beenden. Abgesehen davon, ist es manchmal möglich, sie allein mit dem Ohr zu orten (zum Beispiel durch eine muhende Kuh). Die übrigen Geheimgänge werden zumeist durch grobe Felssteine, Mauern mit verdächtiger Struktur oder Kreise aus kleinen Steinen gekennzeichnet.





Nichts scheint auf das Vorhandensein einer geheimen Höhle hinzuweisen. Doch wenn Link hier entlanggeht, beginnt das Pad zu beben.



Link legt eine Bombe ab oder spielt auf seiner Okarina eine passende Melodie und entdeckt tatsächlich den Eingang zu einer Höhle.

Die Bewohner von Kakariko sind von einem schrecklichen Fluch betroffen. Sie wurden in Spinnen verhext und flehen Link an, ihnen zu helfen, die 100 Gold-Skulltulas wiederzufinden, die in der Welt verstreut sind. Dies ist die längste und schwierigste Nebenaufgabe des Spiels.

DIE GOLD-SK

GESAMTZAHL DER SKULLTULAS IN FREIER NATUR	56			
Kokiri Wald	3			
Hinter der Hütte der Gebrüder Ich-weiß-alles		●		●*
Hinter der Hütte der Zwillinge			●	●
Im Beet beim Laden von Kokiri		●		
Hylianische Steppe	2			
Bei der Zugbrücke des Schlosses Hyrule		●		
Im Steinkreis am Eingang zum Tal von Gerudo		●		
Schloss Hyrule	4			
In einer Kiste des Wachpostens am Eingang des Markplatzes		●		
In der Geheimhöhle, die mit dem Sturmlied geöffnet wurde		●		
Im Baum am Anfang des Weges, der zum Schloß führt		●		
Hinter einem Backsteingewölbe, wenn das Schloß in Gonondorfs Hände fällt			●	
Lon Lon Farm	4			
In einem Baum bei der Pferdeweide		●		
Hinter der kleinen Hütte der Pferdeweide		●		●
Auf einer Grenzmauer der Farm		●		●
An einem von Talons Fensterläden		●		●
Kakariko	6			
Auf dem Baum am Dorfeingang		●		●
Hinter dem Haus der Skulltulas		●		●
Auf den Backsteinen des Schießstands		●		●
Hinter dem Haus des kleinen Jungen auf dem Friedhof		●		●
Auf der Leiter oben auf dem Turm von Kakariko		●		●
Auf dem Dach von Impas Haus			●	●
Friedhof	2			
An der rechten Wand des Friedhofs		●		●
Im Beet in der Nähe von Igors Grab		●		
Verlorene Wälder	4			
Im Beet bei der Abkürzung zur Hylianischen Steppe		●		
Auf dem Felspfad bei der Geheimhöhle der Salatköpfe (nur mit einer fliegenden Plattform erreichbar)			●	●
Im Beet bei der Geheimhöhle der Salatköpfe		●		
Auf der rechten Wand am Ende des Labors der Waldlichtung			●	●
Todesberg	4			
In der ersten Geheimhöhle		●	●	
Auf der Terrasse über der Höhle Dodongo (zerschlagt den dicken Felsbrocken mit einem Hammer)			●	●
Nach dem Steinschlag auf dem Weg zum Gipfel			●	●
Im Beet am Eingang zu Dodongos Höhle		●		
Goronia	2			
In einer Kiste im Schatzsaal		●		
Hinter dem Stein auf der hängenden Plattform			●	●

DIE GESCHENKTE

Es verlangt sehr viel Energie, die 100 Gold-Skulltulas aufzuspüren. Eine amüsante Art, eine 'Punktzahl' zu erzielen, aber nur die ersten 30 Suchaktionen sind wirklich interessant, was die zu gewinnenenden Geschenke betrifft. Um diese Belohnungen zu erhalten, müßt Ihr regelmäßig in das Haus der Skulltulas in Kakariko gehen.

Geschenke	Anzahl der gefundenen Gold Skulltulas
Geldbeutel des Erwachsenen	10
Stein des Leidens	20
Riesengeldbörse	30
Raketen	40
Herzteil	50
Goldrubine	100



Um die Skulltulas zu beseitigen

Jede beliebige Waffe kann mit einer Gold-Skulltula fertigwerden. Im Sterben hinterläßt sie ein Symbol in Form eines Totenschädels, den Ihr nur aufzuheben braucht, um Eurem Fang Gültigkeit zu verleihen. Wenn das Symbol unerreichbar bleibt, braucht Ihr eine passende Wurfwaffe (Fanghaken, Bumerang). Doch so lange Ihr nicht die erforderliche Waffe besitzt, hat es keinen Sinn, Zeit zu verlieren, indem Ihr auf die in der Höhe sitzenden Spinnen zielt.





ULLTULAS

		Link als Kind	Link Erwachsen	Bei Nacht
Zoras Fluß	**4**			
Auf der Leiter beim Wasserfall		●		●
Auf dem Baum am Zugang des Flusses		●		
In der Geheimhöhle mitten im Fluß			●	●
An der linken Wand, nach der Holzbrücke			●	●
Zoras Reich	**1**			
Oben am Wasserfall, wenn alles gefroren ist			●	●
Zoras Quelle	**3**			
In einem Baum am Eingang zur Königlichen Quelle		●		
An der Wand bei dem toten Baum		●		●
Hinter dem dicken Felsbrocken am Eingang zur Königlichen Quelle			●	●
Hylia-See	**5**			
Auf der Insel der zwei kleinen Maste		●		●
In einer Kiste auf dem Grunde des Schwimmbeckens des Labors			●	
An den Außenwänden des Labors		●		●
Auf der Insel des toten Baums			●	●
Im Beet hinter dem Labor		●		

Die Plätze der letzten Gold-Skulltulas werden detailliert auf den Plännen im zweiten Teil der Lösung angegeben, hier nur einige Hinweise zu ihren Verstecken.

		Link als Kind	Link Erwachsen	Bei Nacht
Krater des Todesberg	**2**			
In einem Beet		●		
In einer Kiste am Eingang zum Krater		●		
Gerudo-Tal	**4**			
Auf einer Mauer, bei der eingestürzten Brücke		●		●
In der Nähe der Zimmerleute			●	●
Unter dem Steingewölbe			●	●
Gerudo-Festung	**2**			
Auf einer der Mauern der Festung			●	●
In der Zone des Wettbewerbs im Bogenschießen zu Pferde			●	●
Verwunschenes Land	**1**			
Auf der Steinanhäufung bei dem Geisterführer			●	
Koloß der Wüste	**3**			
In einer der Palmen			●	●
An einem Ort, der nur mit der fliegenden Plattform erreichbar ist			●	●
In einem Beet		●		

* Beispiel : die Spinne, die Link hinter der Hütte der Gebrüder 'Ich-weiß-alles' findet, ist nur nachts sichtbar.


Link als Kind


Link Erwachsen


Bei Nacht

Die Verstecke der Skulltulas

Die Spinnen leben überall, drinnen wie draußen, doch manche tauchen nur nachts auf. Und wenn Link erwachsen ist, entdeckt er wieder neue an Orten, die er bereits sieben Jahre zuvor durchsucht hatte. Die Spinnensuche heißt daher zugleich, die Welt viermal zu erforschen : am Tage, in der Nacht, als junger Link und als erwachsener Link.



Die Beete



Einige Spinnen haben sich in die frisch umgegrabenen Beete geflüchtet. Um sie anzulocken, leert Link eine Flasche voller Insekten in die Erde und wartet einige Sekunden in der Hoffnung, daß eine Spinne auftaucht. Diese kleinen blauen Insekten gibt es entweder im Laden, unter Steinen und in Pflanzen (besonders in den Geheimhöhlen). Doch um sie zu kaufen oder zu fangen, braucht Link unbedingt eine leere Flasche.





Die Bäume

Mit einem Abroller gegen den Baumstamm (Taste 'Oben' und blaue Taste) scheucht Link mitunter eine Spinne auf.



Die Skulltulas geben ein ganz eigenes Geräusch von sich, das ihre Gegenwart verrät. Nehmt die Gewohnheit an, Euer Ohr zu spitzen, wenn Ihr an einen neuen Ort kommt

GESAMTZAHL DES SKULLTULAS IN DEN FESTUNGS TÜRMEN	44
Deku-Baum	4
Dodongo-Höhle	5
Großer Jabu-Jabu	4
Zitadelle des Waldes	5
Zitadelle des Feuers	5
Eishöhle	3
Zitadelle des Wassers	5
Brunnen	3
Zitadelle des Schattens	5
Zitadelle des Geistes	5

DIE LEEREN FLASCHEN

Ohne Behälter kann Link nicht die vielen Sachen transportieren, die er im Königreich Hyrule findet : Insekten, Milch, Fisch, Zaubertrunk, Elixier, Feen, Geister, blaue Flamme usw. Die leeren Flaschen sind also von entscheidender Bedeutung, nur sind sie leider sehr selten und können auf keinen Fall im Laden gekauft werden. Insgesamt enthält das Spiel nur vier Flaschen :

Flasche Nr. 1 : Lon Lon Farm

Nach der Begegnung mit Prinzessin Zelda besucht Link die Lon Lon Farm, wo er seine Freunde wiedersehen will. Talon schlägt ihm ein Spiel vor 'Die Super-Hühnchen suchen' und schenkt ihm als Belohnung eine Fasche mit Milch. Wenn sie leergetrunken ist, kann die Flasche jeden beliebigen Gegenstand aufnehmen (siehe auch Lon Lon Farm).



Flasche Nr. 2 : Kakariko

Auf dem Wege zum Todesberg kommt Link durch den Ort Kakariko und trifft die Hühnchen-Frau. Sie ist allergisch gegen Federn und bittet ihn, die sieben Hühner wiederzufinden, die im Dorf verstreut sind, und sie zurück in den Stall zu bringen. Link erweist ihr diesen Dienst und erhält so eine zweite leere Flasche (siehe auch Kakariko).



Flasche Nr. 3 : Hylia-See

Nachdem er den König Zora gesehen und die Silberschuppe gewonnen hat, macht Link sich auf zum Hylia-See, um nach einer Spur vom Verschwinden der Prinzessin Ruto zu suchen. Am Ausgang der Höhle, die direkt von Zoras Reich zum See führt, findet Link auf dem Wassergrund eine Flaschenpost. Er übergibt dem König die Botschaft und dieser überläßt Link zum Dank die leere Flasche (siehe auch Zoras Reich).



Flasche Nr. 4 : Der Markplatz

Wenn Link erwachsen geworden ist, verwandelt sich der Wachposten am Eingang zum Marktplatz in einen Magie-Laden, der von einem seltsamen Mann geführt wird. Dieser ist bereit, Euch zwei Arten von Geistern abzukaufen. Die klassischen, von denen es im Friedhof von Kakariko nur so wimmelt, sind nicht sehr interessant, denn sie bringen Link nur einige Rubine ein. Für 10 große Geister hingegen verkauft der Mann Link die vierte und letzte Flasche dieses Spiels. Die großen Geister schweben alle in der Hylianischen Steppe, aber sie sind sehr schwer einzufangen. Hier einige Tips, um Euer Jagdergebnis zu verbessern :





Durchstreift die Hylianische Steppe längs und quer, die Geister befinden sich an präzisen Orten und tauchen nicht rein zufällig auf (einer vor dem Schloß, einer im Nord-Westen der Steppe, zwei im Süden in den Bäumen, zwei in der Nähe des Eingangs nach Gerudo, einer rechts vom Eingang nach Kakariko unter dem Erdgewölbe, einer beim Eingang zur Farm, zwei zwischen der Farm und dem Eingang nach Kakariko). Link kann sie sehen, wenn er zu Pferde sitzt, bei Tag wie bei Nacht.

Epola sollte im Galopp laufen, während Link seinen Bogen spannt, noch ehe er den Geist wahrgenommen hat. So gewinnt er Zeit, wenn er zielen will. Ihr werdet merken, daß Epona dabei immer wieder auf den richtigen Weg gelenkt werden muß. Um richtig zu treffen, ist zu empfehlen, vorher einen Anhaltspunkt für die Zielrichtung der Pfeile in Bezug auf Links Hand oder die Mitte des Bogens auszumachen.



Wenn er von zwei Pfeilen getroffen wurde, ist der große Geist geschlagen. Solltet Ihr mit keiner leeren Flasche ausgerüstet sein, habt Ihr Pech gehabt, denn in diesem Fall müßt Ihr alles nochmal von vorne anfangen. Denkt also rechtzeitig daran !





Die Okarina erscheint wie ein einfaches, traditionelles Musikinstrument, doch sie ist in der Tat ein mächtiges Zauberinstrument, das Link während seiner ganzen abenteuerlichen Wanderung begleitet.

DIE OKARINA

Wann soll auf der Okarina gespielt werden?

Auf der Feen-Okarina (von Saria) und der Okarina der Zeit (von Zelda) lernt Link insgesamt zwölf verschiedene Melodien. Einige, wie die Serenade des Lichts oder das Menuett des Waldes, können Link an bestimmte Orte teleportieren. Die anderen Lieder helfen oft, Rätsel zu lösen oder bei der eigentlichen Suche voranzukommen: etwa eine versiegelte Tür zu öffnen, eine Person zum Sprechen zu bringen usw. Um zu wissen, wann das Instrument benutzt werden soll, hier ein kleiner Tip: wenn Ihr bei einem Rätsel nicht weiterkommt, holt einfach Eure Okarina hervor, wenigstens einmal zum Versuch. Wenn Ihr eine kurze Melodie hört, noch bevor Ihr spielt, ist die Okarina genau der Gegenstand, der Euch aus der Klemme befreien kann. Bleibt noch zu überlegen, welche Musik gespielt werden soll, doch im allgemeinen ist die Wahl völlig logisch.

Das Lied der Vogelscheuchen

Dieses Lied ist nicht mit den zwölf Melodien des Spiels registriert, denn es handelt sich um Eure eigene Komposition. Link bläst sie den beiden Vogelscheuchen am Helia-See vor und notiert sie auf einem Stück Papier, um sich später daran zu erinnern. Wenn er erwachsen ist, findet er nur noch eine Vogelscheuche am See, aber sie ist begeistert, die Melodie wieder zu hören.
Link erfährt, daß sein Freund irgendwo im Königreich herumläuft und eine wertvolle Hilfe für ihn sein kann. Mit dem Lied ist Link nunmehr in der Lage, seinen Freund an bestimmten Orten erscheinen zu lassen und sich mit dem Fanghaken an seine Seite zu hieven. Das ist in verschiedenen Situationen sehr nützlich, sei es, um sich Abkürzungen zu verschaffen (etwa auf eine erhöhte Plattform zu gelangen, ohne erst den Umweg über die Treppe zu machen), oder Stellen zu erreichen, die einfach unzugängig sind (eine erhöhte Plattform ohne Treppe oder eine zu weit entfernte Plattform)... Es ist nicht immer einfach, die Orte auszumachen, wo Peter gerufen werden kann, doch Navi zeigt sie Euch an, indem sie die Farbe wechselt (sie wird grün).







Die Hymne des Sturms

Link lernt diese Melodie, wenn er in der Mühle von Kakariko ist. Sie öffnet ihm die Tore zu vielen Geheimhöhlen, wo die Bomben ohne Wirkung bleiben. Doch oft braucht er den Stein des Leidens, um den richtigen Ort für sein Ständchen zu finden. Manchmal wird Navi auch ohne scheinbar sichtlichen Grund grün, dann zeigt sie die Gegenwart einer ihrer Freundinnen an. Spielt das Lied des Sturms und eine Fee wird erscheinen, wenn Link geheilt werden soll.

Seid Ihr verkappte Virtuosen?

Wenn Ihr Lust dazu verspürt, könnt Ihr eines der Musikthemen dieses Spiels mit der folgenden Partitur spielen. Um die Melodie getreu wiederzugeben, beachtet die schwarzen Pfeile, die anzeigen, wie Ihr die Richtungstaste ('Oben' oder 'Unten') benutzen müßt.



DAS BLAUE HUHN

Niemals hätte Link gedacht, daß ein einfaches blaues Hühnchen ihn so weit bringen könnte. Doch als er in Kakariko das Ei akzeptiert, beginnt er eine der längsten und amüsantesten Nebenerkundungen seines Abenteuers.



Das Ei - die Frau mit den Hühnern — KAKARIKO

Die ganze Geschichte beginnt mit der jungen Frau aus Kakariko, die Link im Tausch gegen ihre sieben Hühner eine leere Flasche überlassen hatte. Als dieser sieben Jahre später ins Dorf zurückkommt, gibt die Frau ihm ein Ei. Am nächsten Morgen weckt Link mit dem weißen Hahn den Bauern Talon, der in einem der Nachbarhäuser tief schläft. Beglückt, weil ihr Hahn so gute Dienste erwiesen hat, schenkt die junge Frau Link ein blaues Huhn, das früher ihrem Bruder gehört hat.

Das blaue Hühnchen - der Bruder — VERLORENE WÄLDER

Der Bruder der Frau aus Kakariko hat seinen Heimatort verlassen und seitdem hat niemand mehr etwas von ihm gehört. Doch Link findet seine Spur in den Verlorenen Wäldern, an der Stelle, wo er mit dem Skull Kid die Okarina gespielt hat. Müde und deprimiert, ist der Junge doch erfreut, sein Lieblingshuhn wiederzusehen, und er bittet Link, seiner Großmutter einen seltsamen Pilz zu bringen.

Der Pilz - die Hexe — KAKARIKO

Mit Eponas Hilfe erreicht Link Kakariko in höchster Geschwindigkeit. Um zum Laden der Hexe, das heißt: der Großmutter, zu gelangen, tritt er in die erste Apotheke und nimmt den Durchgang hinten, links vom Thresen, der zum Hinterhof führt. Gegen den Pilz gibt die Hexe Link einen Zaubertrunk zur Heilung des Jungen.

Der Zaubertrunk - das Kokiri-Mädchen — VERLORENEN WÄLDER

Der Junge aus den Verlorenen Wäldern ist verschwunden, aber an seiner Stelle trifft Link ein Mädchen. Es besteht darauf, daß er ihm die Mixtur überläßt, die aus Pilzen des Waldes präpariert wurde. Link gibt seinen Bitten nach und erhält zum Dank eine seltsame Säge.

Die Säge - der Tischler — TAL GERUDO

Link vermutet, daß die Säge einem Tischler gehören muß und macht sich auf den Weg zum Tal Gerudo. In der Tat erkennt dort ein Mann das Sägeblatt und dankt Link, daß er sie ihm zurückgebracht hat. Da er kein anderes Geschenk hat, um ihm zu danken, gibt er Link ein Goronen-Schwert mit zerbrochener Klinge.

Das zerbrochene Goronen-Schwert - Biggoron — TODESBERG

Link ist der Nutzen eines zerbrochenen Schwertes noch nicht klar, aber er beschließt doch, Biggoron auf dem Gipfel des Todesberges Zu Rate zu ziehen. Um die Klinge zu schweißen, braucht der Riesen-Goron einige Tränen des Königs Zora, und er stellt Link dafür ein spezielles Rezept aus.

Das Rezept - der König Zora — ZORAS REICH

Sowie er in Zoras Reich angekommen ist, übergibt Link dem König das Rezept, aber es gelingt ihm nicht, seine Tränen zu bekommen. Angesichts der verzweifelten Haltung seines Besuchers gibt der König ihm statt dessen eine Kröte, die er zum Gelehrten des Hylia-Sees bringen soll.

Die Kröte - der Gelehrte — HYLIA-SEE

Link trägt die Kröte zu dem alten Mann des Labors, damit er ihr Tränen abnimmt. Da er nun endlich sein kostbares Fläschchen in Händen hat, eilt Link zum Todesberg, bevor das seltsame Rezept abgelaufen ist.

Tropfen - Biggoron — TODESBERG

Nach einem wahren Rennen gegen die Zeit liefert Link die wertvollen Tropfen bei Biggoron ab, der sie sofort benutzt, um seine Sehkraft wiederzufinden. Die Reparatur der Klinge kann nun beginnen, aber sie nimmt ein wenig Zeit in Anspruch. Der Goron stellt Link eine Bescheinigung aus und bittet ihn, einige Tage später wiederzukommen.

Die Bescheinigung - Biggoron — TODESBERG

Im allgemeinen ist Link recht geduldig, doch nach drei Tagen kann er nicht mehr abwarten und kehrt zum Goron zurück. Dieser ist fast fertig, er hat es geschafft, die Klinge zu reparieren — und noch dazu in einer Rekordzeit.

Das Meister-Schwert

Links Anstrengungen wurden reichlich belohnt. Dank einem kleinen blauen Huhn ist er nunmehr Besitzer eines legendären Schwertes, größer und zweimal stärker als das seine. Das Gewicht der neuen Waffe läßt nicht zu, gleichzeitig ein Schild zu benutzen, aber Link weiß genau, daß dieses Schwert ihm bei seiner Abenteuerreise große Dienste leisten wird.

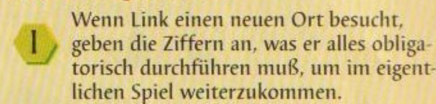


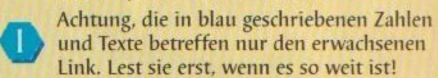
ALLGEMEINE ERKLÄRUNGEN

Erklärungen zu den Plänen

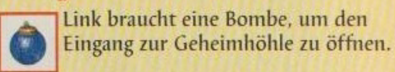
Die Pläne in 3 D geben detailliert die Landschaft des Königreichs Hyrule wieder. Hier einige Angaben, um sich in den Anmerkungen zurechtzufinden...

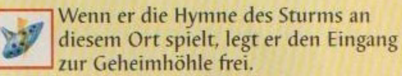
Die Hauptsuche


Wenn Link einen neuen Ort besucht, geben die Ziffern an, was er alles obligatorisch durchführen muß, um im eigentlichen Spiel weiterzukommen.

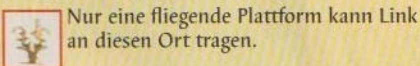

Achtung, die in blau geschriebenen Zahlen und Texte betreffen nur den erwachsenen Link. Lest sie erst, wenn es so weit ist!

Die geheimen Orte


Link braucht eine Bombe, um den Eingang zur Geheimhöhle zu öffnen.


Wenn er die Hymne des Sturms an diesem Ort spielt, legt er den Eingang zur Geheimhöhle frei.

Nichts scheint auf die Existenz einer Geheimhöhle hinzuweisen. Doch der Stein des Leidens (für 20 Gold-Skulltulas erworben, funktioniert nur mit Rumble-Pak) läßt Euren Pad erbeben, sowie Ihr Euch dem Zugang zu einer Höhle nähert.


Nur eine fliegende Plattform kann Link an diesen Ort tragen.

Die Beete

Kennzeichnet die Stellen der Beete, wo Link die Wundererbsen pflanzen kann.


Wenn Link in diesem Beet Insekten absetzt, lockt er eine Gold-Skulltula an.

Die Vogelscheuchern

Wenn Link hier eine Vogelscheuche erscheinen läßt, wird ihm das immer in irgendeiner Weise nützlich sein (siehe Hylia-See).

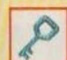
Die Gold Skulltulas

Die Spinnen weisen auf die Aufenthaltsorte der berühmten Gold-Skulltulas hin. Um mehr darüber zu erfahren, wann sie genau auftauchen, zieht die Übersichtstabelle zu den Gold-Skulltulas auf den vorhergehenden Seiten zu Rate.

Die Festungstürme


Der Kompaß


Der Plan des Festungsturms

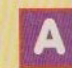
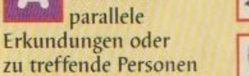

Die kleinen Schlüssel


Der Goldschlüssel. Es gibt nur einen einzigen für jeden Turm. Er öffnet den Saal des 'Boss'.



Ein roter Punkt weist auf Erklärungen zu diesem Ort hin. Wenn der Punkt blau ist, betrifft er nur den erwachsenen Link.

Buchstaben



Die Buchstaben weisen auf parallele Erkundungen oder zu treffende Personen hin.

Links Alter


Link als Kind


Link als Erwachsener

KOKIRI WALD



Ziele

I MIT SARIA SPRECHEN

II DAS KOKIRI-SCHWERT FINDEN

III DAS DEKU-SCHILD KAUFEN

Die Erklärung zu den Plänen findet Ihr auf S. 17

Das Abenteuer beginnt im Herzen des Dorfes Kokiri, wo Link und seine Angehörigen wohnen. Der Sehr Ehrwürdige Deku-Baum, Wächter des Waldes, schickt die Fee Navi, damit sie den jungen Helden weckt und ihm eine Mission von höchster Wichtigkeit anvertraut. Das unbesorgte Ferienleben ist zu Ende!



I Saria



Saria erwartet Link unten bei seiner Hütte. Diese hübsche Kokiri-Bewohnerin ist eine höchst wertvolle Verbündete, um bei der Suche voranzukommen. Kommt nur oft zurück, sie zu besuchen.

II Das Schwert der Kokiris

Ein Loch im Felsen führt Link in einen geheimen Teil des Waldes. Wenn Ihr die Taste 'Z' gedrückt haltet, lernt Ihr, seitwärts Schritte zu machen, um das Terrain in aller Sicherheit zu erforschen. Laßt die Kugel vorbeiziehen und folgt ihr dann bis zur Truhe.







Der Laden



GEGENSTANDE	PREIS
Deku-Nüsse (10)	30
Deku-Nüsse (5)	15
Deku-Stab	10
Deku-Schild	40
Deku-Körner (30)	30
Pfeile (10)	20
Pfeile (30)	60
Lebens-Herz	10

Außer für den Deku-Schild solltet Ihr Euer Geld nicht für Gegenstände verschwenden, die Ihr auch in großer Anzahl im Wald findet.

III Deku-Schild

Dieser Schild ist unerläßlich für die Begegnung mit dem Deku-Baum. Link verschafft sich die 40 notwendigen Rubine ohne Schwierigkeit, indem er das Dorf der Kokiri durchstöbert (siehe Allgemeine Erklärungen).



DEKU-BAUM

Mit einem Schwert und einem Schild bewaffnet, ist Link bereit, den Deku-Baum von seinem furchtbaren Fluch zu befreien. Der hohle Baum führt zum ersten Festungsturm dieses Abenteuers, der insgesamt fünf Stockwerke umfaßt.



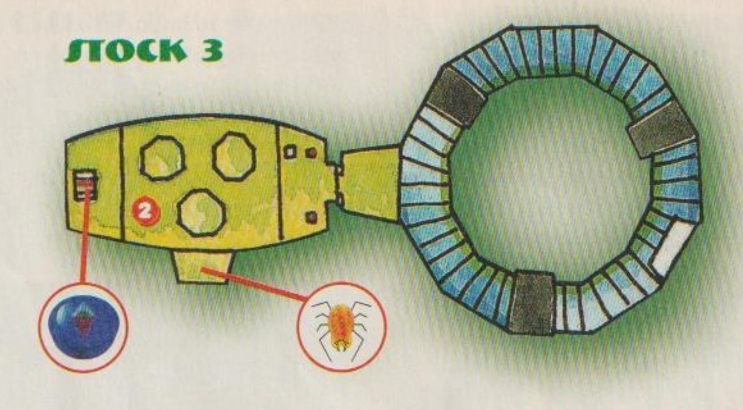
Feinde

Die Riesenspinnen

Der Bauch ist der schwache Punkt dieser Spinnen, doch sie drehen sich nur um, wenn Ihr Euch ihnen behutsam nähert. Falls Ihr Munition für die Steinschleuder (Link findet die Waffe auf dem zweiten Stockwerk) sparen wollt, könnt Ihr sie mit dem Schwert angreifen. Versucht also, ganz dicht bei der Spinne zu stehen und springt mit gezücktem Schwert nach vorne, sowie der Bauch erscheint.

❶ Die Steinschleuder der Feen

Die Truhe enthält die Steinschleuder, die absolut notwendig ist, um im Festungsturm voranzukommen. Ihr findet Eure Munition regelmäßig bei den Feinden oder in den Pflanzen, aber paßt auf, sie nicht unnötig zu vergeuden. In Erwartung eines größeren Beutels kann Link höchstens dreißig Deku-Körner mit sich tragen. Um zu zielen, drückt auf die Taste 'Z' (nahe Ziele) oder wählt als Anhaltspunkt die Mitte des Seils (entfernte Ziele). Wenn Link auf die Leiter an der gegenüberliegenden Mauer schießt, findet er die Möglichkeit, den Raum zu verlassen.



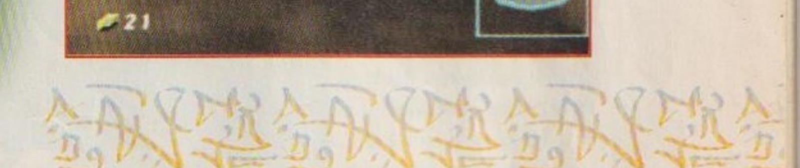


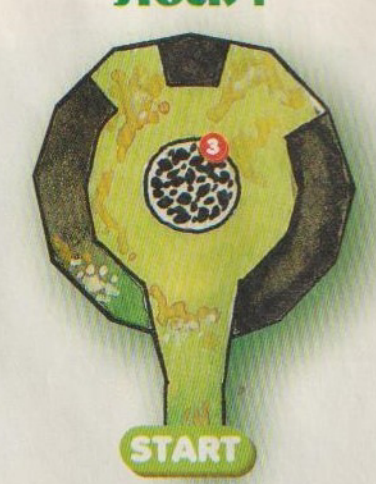
Die Erklärung zu den Plänen findet Ihr auf S. 17

❷ Die Fackel

Link steigt den Weinberg bis zum dritten Stock hoch, wobei er sich mit Hilfe seiner Steinschleuder gegen die kletternden Spinnen wehrt. Am Punkt 2 findet er einen Kompaß, danach benutzt er einen Deku-Stab, um die erloschene Flamme der Fackel wieder anzuzünden... und wie durch Zauberei verschwinden die Gitterstäbe vor der Türe.









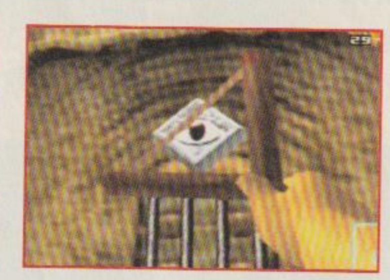
❸ Heilsamer Sturz

Nur Links Gewicht kann mit dem großen Spinnennetz fertigwerden. Er muß sich also vom dritten Stock fallenlassen, doch vor allem keinen Anlauf nehmen: sonst besteht die Gefahr, daß er die Mitte des Netzes verfehlt.

4 Das Spinnennetz in Flammen

Wieder blockiert ein Spinnennetz den Weg. Link kann die Türe nur erreichen, wenn er das Netz in Brand setzt. Allerdings muß er wirklich rasen, um den Deku-Stab vom anderen Ufer zu holen. Vielleicht nicht ganz logisch, meint Ihr, denn bisher haben Spinnennetze eigentlich nie gebrannt... Doch derartige Überraschungen passieren nur ganz selten. Im nächsten Raum zielt Ihr auf das Metallauge über der Türe, um sie zu öffnen.





5 Der Schalter unter Wasser

Der Baumstamm hindert Link daran, das Becken zu durchqueren. Mit einem Schalter unter dem Wasser könnt Ihr den Wasserspiegel solange senken, wie Ihr die schwimmende Plattform benutzt.



6 Blick zur Decke

Gohmas drei Larven sind reichlich zäh. Für Euch eine gute Gelegenheit, Euch mit der Taste 'Z' im Kampf gegen mehrere Gegner zu üben. Doch wenn Ihr keinerlei Risiko eingehen wollt, besteht die beste Technik darin, gleich vom Eingang aus auf sie zu zielen, bevor sie von der Decke fallen, oder aber immer am Rande des Raums entlangzugehen und stets die Mitte zu meiden.



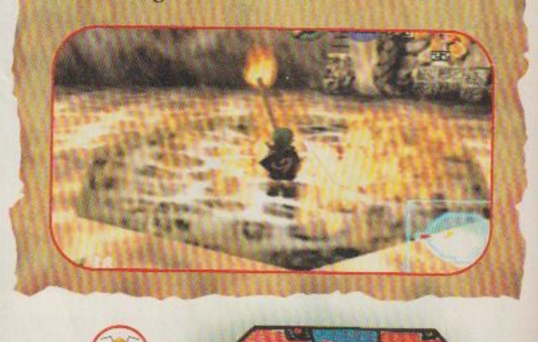
7 Der Geheimgang

Später im Verlauf des Spieles kann Link hierher zurückkommen und die Mauer mit einer Bombe zum Einsturz bringen. Er wird eine Skulltula-Spinne entdecken. Aber Ihr braucht außerdem eine besondere Wurfwaffe, um die goldene Skulltula-Medaille oben zu holen.

Gegenstände

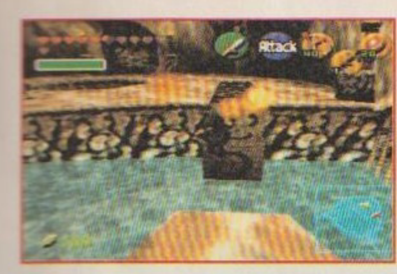
Der Deku-Stab

Obwohl sie mit einem Schlag zerbrechen, sind die von fleischfressenden Pflanzen stammenden Stöcke sehr gute Waffen, vor allem, wenn Link sie mit einer Sprung-Attacke einsetzt. Sie sind außerdem sehr nützlich, um Feuer von einer Fackel aus zu einem anderen Ort zu tragen, aber sie brennen schnell ab. Ist ein Stab gebraucht worden, ist er keineswegs wertlos, wenn Ihr auf die Taste A drückt, und ihn damit wegräumt, bevor er erlöscht.



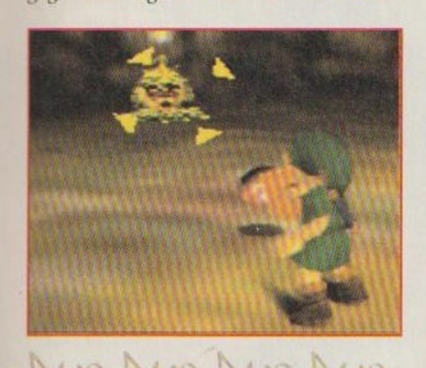




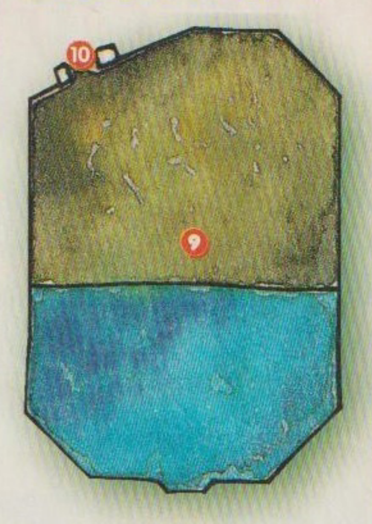


8 Zum zweiten Tiefgeschoss

Link befindet sich wieder im Hauptsaal des ersten Untergeschosses, aber aber auf einer anderen Seite. Ein großes Spinnennetz versperrt den Zugang zu einem Brunnen, aber diesmal ist es nicht möglich, sich von oben fallen zu lassen, um es zu zerstören. Link schiebt den Block ins Wasser und geht auf die gegenüberliegende Seite und holt Feuer.



TIEFGESCHOSS 2



9 Die drei Deku-Scrubs

Gemäß den Angaben ihres Artgenossen soll Link die drei seltsamen Kreaturen in folgender Reihenfolge erledigen: 2, 3, 1, das heißt, Mitte, rechts, links. Bedient Euch des Schildes und der Taste 'Z', um einen Scrub nach dem anderen niederzuschlagen.

Feinde

Die Deku-Scrubs

Wenn Link sich diesen kleinen Kreaturen nähert, verschwinden sie hinterhältig in ihrem Loch. Doch es ist nicht schwierig, mit ihnen fertig zu werden. Ihr nehmt sie mit der Taste 'Z' ins Visier, und während Ihr Euch mit Eurem Schild schützt, wartet Ihr geduldig, daß eine Dekunuß am Schild abprallt. Solange die Scrubs noch ganz benommen sind, nehmt Ihr unverzüglich ihre Verfolgung auf, um mit ihnen zu sprechen. Sie geben Euch Hinweise und versuchen auch hin und wieder, Euch Gegenstände anzudrehen. Aber ihre Preise solltet Ihr mit größter Vorsicht betrachten!...



10 Die Königin Gohma

Die Herrscherin dieses Festungsturms ist eine riesige Skorpion-Spinne. Damit Link ihr standhalten kann, muß er sie zunächst mit seiner Schleuder betäuben und ihr sodann einen kräftigen Schwertstoß versetzen, am besten mit einer Sprung-Attacke. Die Königin Gohma zieht sich daraufhin an die Decke zurück. Das Ideale wäre, sie dort oben abzuschießen, damit sie abstürzt und so keine Eier legen kann. Wenn Ihr das nicht mehr schafft, müßt Ihr den Reflex haben, die Eier zu töten, bevor sie aufspringen, oder Link muß sich mit drei Larven schlagen. Die Königin steigt anschließend zu einem erneuten Kampf herab. Doch mit einigen zusätzlichen Schwertstößen könnt Ihr sie endgültig erledigen.



HYLIANISCHE STE

Die Hylianische Steppe ist ein weites Land im Zentrum des Königreichs und führt Link zu den verschiedenen Welten des Spieles, wie etwa die auf einem Hügel eingebettete Lon Lon Farm. Aber Vorsicht, die Sonne geht schnell unter... und die Zugbrücke des Schlosses Hyrule könnte sich genau vor Eurer Nase schließen.

Feenquelle

Geheimhöhle

Geheimhöhle



Gegenstände

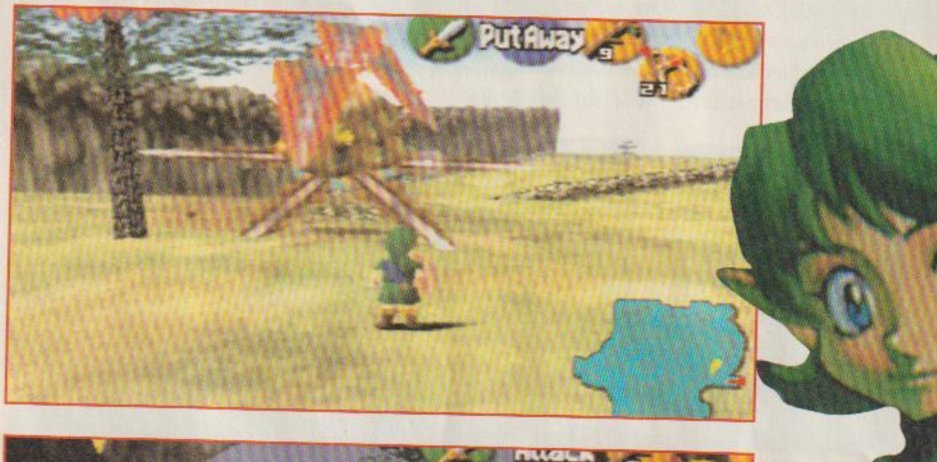
Die Okarina der Feen

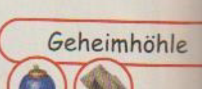
Als Saria den Wald verläßt, übergibt sie Link die berühmte Feen-Okarina. Ausgestattet mit dem Zauberinstrument und dem Smaragd der Kokiris, den der Dekubaum ihm anvertraute, begibt Link sich nun zum Schloß Hyrule, um dort die Prinzessin Zelda zu treffen.

Nach Gerud

Der Tag und die Nacht

So sicher diese Gegend am Tage ist, so gefährlich wird sie in der Nacht. Die Sonne geht in wenigen Minuten unter, und überläßt den Platz den Zombies. Mit ihnen sind die Kämpfe einfach, aber vermeidet, nachts die großen sternförmigen Wesen anzugreifen, die Euch fliegende Schmarotzer entgegenschleudern. Am Tage hingegen sind sie völlig harmlos, wenn Ihr die Taste 'Z' benutzt, um die Membrane in der Mitte der Fangarme zu treffen.







Die Erklärung zu den Plänen findet Ihr auf S.



Der Marathonläufer

Später begegnet Link in der Nähe der Lon Lon Farm einem laufenden Mann. Nur er kann ihm die berühmte Hasen-Maske abkaufen. Er setzt die Maske auf und folgt ihm bis zum Einbruch der Nacht, sowie er stehenbleibt, spricht er ihn an. Da der Läufer bereit ist, jeden Preis für die Hasenohren zu zahlen, kann er Links Geldsäckel füllen. Am besten, Ihr wartet, bis Ihr im Besitz des Portemonnaies für 200 oder sogar 500 Rubine seid (die Ihr im Dorf Kakariko gegen 10 bzw. 30 Gold-Skulltulas erworben habt), macht anschließend mit Euren Ersparnissen ein Maximum an Einkäufen und besucht erst dann den Marathonläufer, um Euren Gelbeutel wieder nachzufüllen.

MARKTPLATZ

Bevor Link auf der Suche nach der Prinzessin Zelda ins Innere des Schlosses Hyrule dringt, macht er einen Gang über den Marktplatz der Festung.

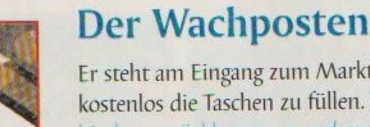
Ziele

1 MIT MALON SPRECHEN

1 Malon

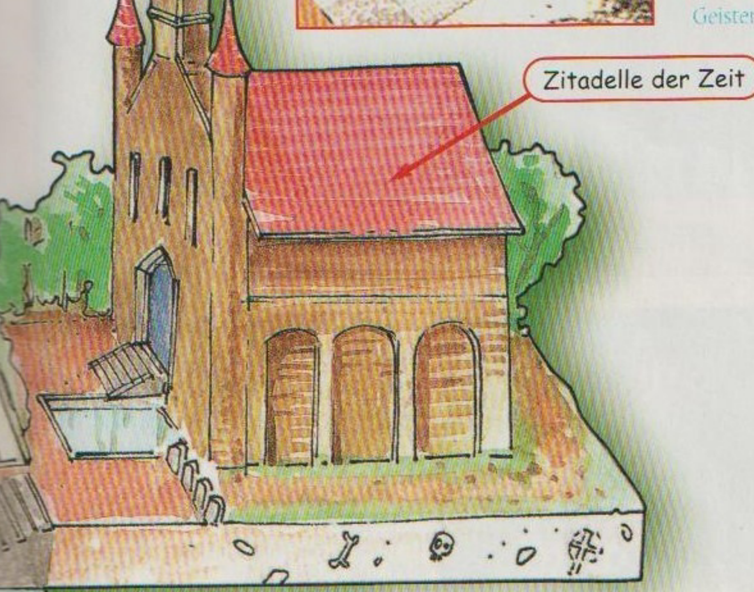
Malon ist die Tochter des Besitzers der Lon Lon Farm. Unterhaltet Euch mit ihr, um sie kennenzulernen. Später wird Link sie auf dem Wege zum Schloß wiedertreffen.





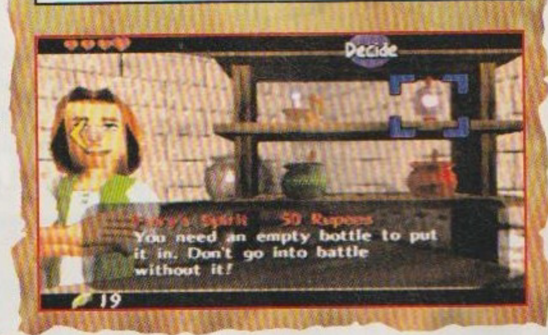
Der Wachposten

Er steht am Eingang zum Markt und ist sehr nützlich, um sich kostenlos die Taschen zu füllen. Wenn Link erwachsen ist, kann er hierher zurückkommen und große Geister zu einem guten Preis verkaufen. Ihre Farbe ist gelb, verwechselt sie nicht mit den klassischen violetten Geistern, die überall angeboten werden. Link findet sie in der Hylianischen Steppe, aber sie sind nicht leicht einzufangen. Er jagt sie zu Pferde trabend, mit gezücktem Pfeil und Bogen, stets bereit zu schießen. Denn die großen Geister erscheinen nur einen kurzen Augenblick. Für zehn gefangene Geister übergibt der Wärter Link eine leere Flasche.



Der Laden
Der Apotheker

GEGENSTÄNDE	PREIS
Deku-Nüsse (5)	15
Geister	30
Fisch	200
Insekten in der Flasche	50
Blaue Flamme	300
Grünes Elixier	30
Rotes Elixier	30
Fee	50



Leere Flasche

Die Gegenstände des täglichen Lebens sind auf Hyrule oft am knappsten. Leere Flaschen zu besitzen, ist von außerordentlicher Bedeutung, doch in den Läden findet Link keine einzige... Er muß sie also auf andere Weise beschaffen. Es gibt insgesamt vier Flaschen in diesem Spiel.

Geister

Link kann selber Geister fangen, indem er die Grabsteine auf dem Friedhof von Kakariko während der Nacht zur Seite schiebt. Doch im Gegensatz zu den großen Geister, haben diese hier nur eine geringe Bedeutung.



Fische

Die Fische dienen Euch vor allem für Zoras Reich. Link kann sie dort–wie auch in anderen geheimen Grotten der Hylianischen Steppe–selber in den Bassins mit einer leeren Flasche fangen.



Die Erklärung zu den Plänen findet Ihr auf S. 17

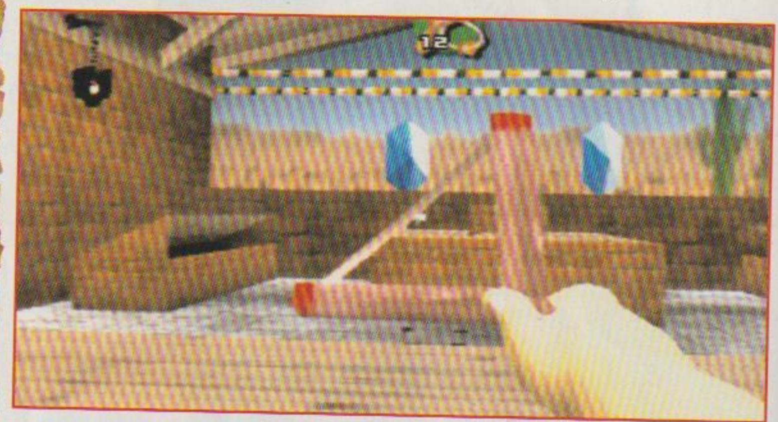
Der Laden
Der Basar

GEGENSTÄNDE	PREIS
Pfeile (50)	90
Pfeile (30)	60
Pfeile (10)	20
Deku-Stab (1)	10
Hylia-Schild	80
Deku-Nüsse (5)	15
Lebens-Herz	10
Bomben (5)	35



Geschicklichkeitsspiel

Nichts ist besser als ein kleiner Schießstand, um sich mit der Steinschleuder einzuüben! Aber hier ist das Zielen mit der Taste 'Z' nicht zugelassen, was die Übung wesentlich erschwert. Doch laßt Euch nicht entmutigen!



Bowling

Kommt wieder hierher, nachdem Ihr den Goronen-Opal gefunden habt. Es geht darum, die Raketen zur Mitte der Zielscheibe zu schicken und dabei die Hindernisse zu umgehen. Unter den Preisen könnt Ihr ein Herzteil und eine Bomben-Tasche erwarten.

Fee

Die Fee kann Link wiederbeleben, wenn er in einem Kampf fällt... Eine höchst nützliche Gabe! Doch Feen-Quellen sind im Spiel reichlich vorhanden, gebt Euer Geld daher nicht unnötig aus.

Blaue Flamme

Mit der blauen Flamme bringt Ihr das Eis in besonders unwirtlichen Gegenden zum Schmelzen. Sie wird Euch jedoch erst von Nutzen sein, wenn Link erwachsen ist.



Die Suche nach dem Schatz

Die Schatzsuche ist ein Glücksspiel, das nur nachts geöffnet ist. In jedem Raum stehen zwei Truhen, eine von ihnen enthält den Schlüssel für den folgenden Raum.

Es liegt an Euch, die richtige zu öffnen! Nachdem er fünf Räume durchquert hat, gewinnt Link ein Herzteil. Diese Schatzsuche ist wesentlich leichter, wenn Ihr später hierherkommt, nachdem Ihr einen bestimmten Gegenstand aufgetrieben habt...



Gegenstände
Der Hylia-Schild

Der Schild leistet Link gute Dienste, um sich gegen die Flammen des Todesbergs zu schützen. Doch bevor er den Vulkan erreicht, entdeckt Link einen Schild im Friedhof von Kakariko. Es ist also nicht notwendig, ihn zu kaufen.

Insekt in der Flasche

Wenn Link die Insekten in frisch umgegrabene Erde steckt, besteht einige Chance, daß sie eine Skulltula-Spinne anziehen. Ihr bevorzugtes Versteck sind die Steine und die Pflanzen, die Link regelmäßig versetzt oder beschneidet.





Der Laden

Die Raketenfabrik

Link erreicht die Raketenfabrik, die ebenfalls nur nachts geöffnet bleibt, auf dem Rückweg vom Todesberg. Die Raketen sind wirksame Geschosse, aber die Mengen sind nicht unbegrenzt. Um zu lernen, wie sie geschleudert werden müssen, könnt Ihr ruhig eine Übungspause beim Bowling einlegen.

GEGENSTÄNDE	PREIS
Raketen (10)	100
Raketen (20)	180



Der Laden der Fröhlichen Masken



Nachdem Link in Kakariko mit dem Wärter des Tores zum Todesberg gesprochen hat, kann er endlich den Laden betreten. Das Prinzip ist einfach: für jede Maske muß Link einen Käufer finden. Wenn er es schafft, vier Masken an den Mann zu bringen, bietet ihm der Inhaber die Maske des Wissens an.

Fuchsmaske

Hasenmaske

Todesmaske

Geistermaske

MASKEN	KÄUFER
Fuchs	Wärter am Tor zum Todesberg
Totenschädel	Skull Kid der Verlorenen Wälder
Geister	Kind im Friedhof von Kakariko
Hasenohren	Marathonläufer bei der Lon Lon Farm

Die Maske des Wissens

Diese Maske hat seltsame Fähigkeiten, insbesondere die, die Mitteilungen der Statuen, die die Uhrzeit angeben, zu entziffern oder in den Gedanken gewisser Personen zu lesen...



Die übrigen Masken

Link kann jederzeit die Maske des Wissens gegen andere Masken eintauschen. Deren Bedeutung ist zwar eher unererheblich, aber es ist amüsant, sie auszuprobieren, um die Reaktion bestimmter Leute (Goron-Volk, Zora, Gerudo) zu beobachten.



Hundefang

Eine Frau aus dem Dorf hat ihren weißen Hund verloren und bietet dem Finder als Belohnung ein Herzteil an. Um einen Hund anzulocken, nähert Ihr Euch zunächst ganz einfach dem Tier und achtet dann nur darauf, daß es Euch folgt. Achtung, der Vierbeiner macht das nur, wenn Euch nicht bereits andere Hunde begleiten. In ihrem Hause sagt Euch die Besitzerin sogleich, ob es sich um ihren Liebling handelt oder nicht.



Leichtes Geldverdienen

Der knieende Mann unter der Treppe ist bereit, die Fische und Insekten zu kaufen, die Link in der Natur gesammelt hat. Eine gute Methode, um zu etwas Taschengeld zu kommen.



SCHLOSS HYRULE

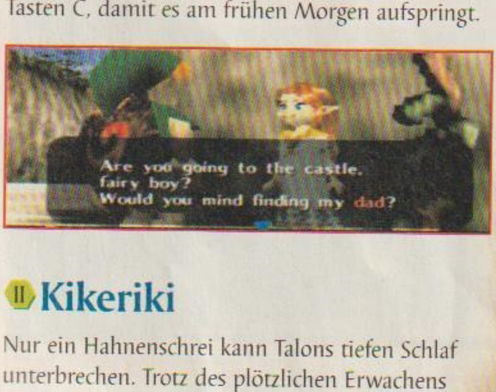
Link betritt endlich das Schloß, wo sich die Prinzessin Zelda aufhält, aber sie wird gut bewacht...

Ziele

- I DAS EI BEI MALON HOLEN
- II TALON MIT DEM HAHN HOLEN
- III MIT ZELDA UND IMPA SPRECHEN, UM DEN KÖNIGLICHEN BRIEF UND DAS LIED ZU ERHALTEN
- IV SPÄTER: SICH ZUR ZAUBERQUELLE BEGEBEN

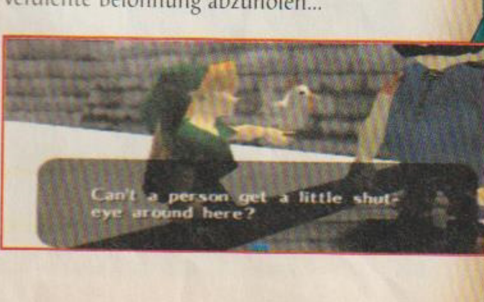
I Malons Ei

Malon erscheint zu Füßen des Weinbergs, wenn Ihr das Schloß verlaßt und sofort wieder zurückkommt, oder wenn die Wärter Euch hinauswerfen. Malon ist wegen ihres Vaters beunruhigt, von dem sie nichts mehr gehört hat und gibt Link ein Ei. Behandelt es mit den Tasten C, damit es am frühen Morgen aufspringt.



II Kikeriki

Nur ein Hahnenschrei kann Talons tiefen Schlaf unterbrechen. Trotz des plötzlichen Erwachens ist er Euch dankbar, vorbeigekommen zu sein. Ihr müßt also daran denken, einen kleinen Umweg zu seiner Farm zu machen, um Eure verdiente Belohnung abzuholen...



III Zelda und Impa

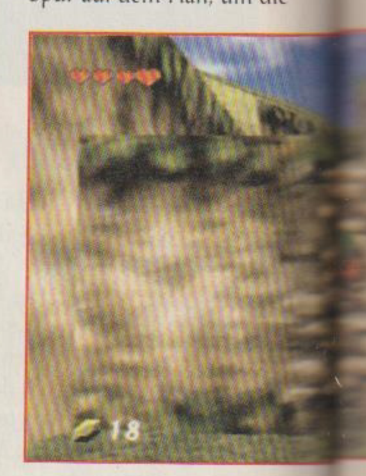
Nach einem endlosen Versteckspiel mit den Wärtern findet Link schließlich die Prinzessin Zelda. Der Kokiri-Smaragd ist der erste von den drei Edelsteinen, die für die Öffnung der Zitadelle der Zeit erforderlich sind. Die Prinzessin übergibt Link einen königlichen Brief und Impa bringt ihm Zeldas Wiegenlied bei.





Die Wärter

Falls Link zu nahe an sie herankommt, zögern sie keinen Augenblick, ihn hinauszuschmeißen. Folgt der Spur auf dem Plan, um die





Die Erklärung zu den Plänen findet Ihr auf S. 17

Später: Die Zauberquelle

Nachdem Ihr die Bomben-Tasche geholt und die Fee des Todesberges getroffen habt, kehrt Ihr zurück zum Schloß Hyrule, um den Durchgang an der Zauberquelle freizulegen. Eine Fee verleiht Euch das Feuer der Din, eine Zauberkraft, durch die Link in einen Flammenmantel gehüllt wird, der sehr wirksam gegen einen zu zahlreichen Feind ist.

Wachposten zu umgehen. Wenn Link die Blöcke in Talons Nähe ins Wasser stößt, kann er das Schloß betreten. Aber er sollte das nur am Tage machen, oder er bleibt gleich nach seiner Ankunft blockiert.



LON LON FARM

Diese Farm liegt mitten in der Hylianischen Steppe und gehört Talon und seiner Tochter Malon, die Link beide im Schloß getroffen hat. Als er dort vorbeikommt, beschließt Link, sie an die Dienste zu erinnern, die er ihnen erwiesen hat.



I DAS LIED DER EPONA LERNEN

II ERWACHSEN: EPONA HOLEN

I Das Lied der Epona

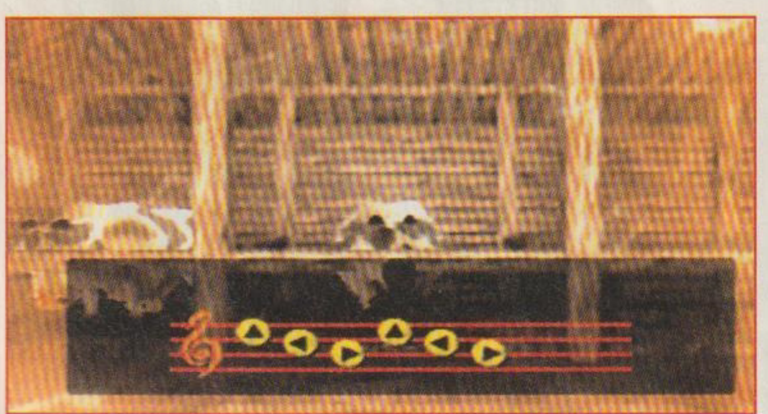
Malon dankt Link für die wertvolle Hilfe, die er ihr im Schloß geleistet hat. Wenn er seine Okarina hervorzieht, bringt sie ihm Eponas Melodie bei, die Melodie ihrer Lieblingsstute.





Die Suche nach den Hühnchen

Noch ein Glücksspiel, oder fast... Um Eure Chancen zu erhöhen, Talons drei Lieblingshühner zu finden, muß so viel Federvieh wie möglich in dreißig Sekunden hochgehoben werden, das heißt, eine gewisse Geschicklichkeit ist schon notwendig. Ihr könnt sie sofort wieder loslassen, Talon stoppt Euch schon, wenn Ihr eines der richtigen Hühnchen aufgepickt habt. Als Belohnung erhält Link eine Flasche Milch, die ihm, wenn er sie geleert hat, sehr nützlich sein wird.



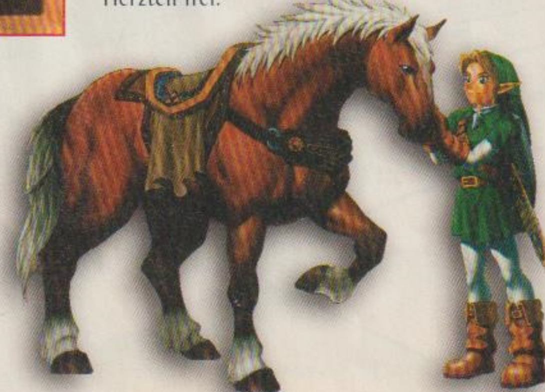
Der Turm der Farm

Sowie Link die Blöcke in dem Turm der Farm verschiebt, legt er einen Geheimgang zu einem Herzteil frei.

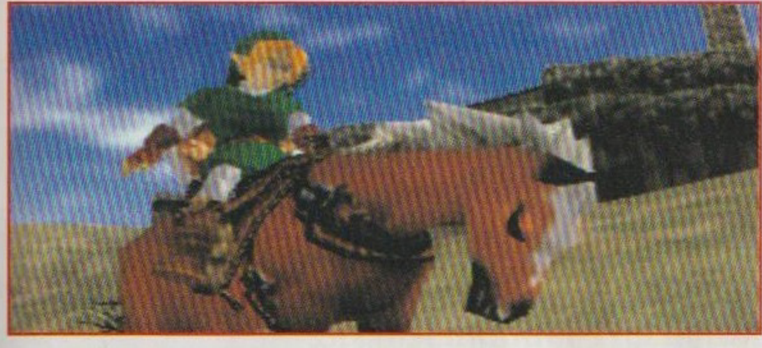
Die Kühe

Die Kühe reagieren sehr stark auf Eponas Melodie und geben Link Milch, so oft er über eine leere Flasche verfügt.





Talons Haus
Stall
Zur Hylianischen Steppe
Der Turm der Farm
I
II
Geheimhöhle



Eine neue Herausforderung

Nachdem Link mit Epona aus der Ranch fliehen konnte, kommt er zurück zu Malon. Sie ist überglücklich, daß er ihr Pferd gerettet hat und schlägt ihm ein Hindernisrennen vor. Die Trophäe ist eine Kuh, die Link bei sich zu Hause in Kakariko vorfinden wird!



II Epona holen

Wenn Link erwachsen ist, kommt er zur Ranch zurück und entdeckt, daß sich die Dinge sehr geändert haben. Ingo hat von der Domäne Besitz ergriffen und arbeitet nun für Ganondorf. Um ihn im Wettrennen zu schlagen, dürft Ihr nicht auf das erstbeste Pferd steigen, das Euch über den Weg läuft. Benutzt die Okarina, um Epona zu rufen, denn Malons Stute ist sehr viel schneller. Nach zwei Siegen überläßt Ingo das Pferd widerwillig seinem Gegner, aber er schließt ihn in der Farm ein. Link muß daraufhin in Höchstgeschwindigkeit zur Umzäunung der Ranch galoppieren und dabei so wenige Kurven wie möglich nehmen. Epona springt über die Absperrung hinweg in Richtung Hyrule. Link besitzt jetzt ein ausgesprochen leistungsfähiges Transportmittel



VERLORENE WÄL

Saria wartet voller Ungeduld, Link nach seinem abenteuerlichen Ausflug zum Schloß wiederzusehen. Besucht sie im Labyrinth der Verlorenen Wälder. Um den Eingang zu erreichen, braucht man nur auf den Weinberg hinter Midos Haus zu steigen.



1 **SARIAS LIED LERNEN**

Abkürzungen zu anderen Welten

Im Laufe seiner abenteuerlichen Reise öffnet Link Durchgänge zwischen den Verlorenen Wäldern und den anderen Welten des Spiels. Doch vorläufig ist leider noch keiner verfügbar.

Ein echtes Labyrinth

Bevor Ihr einen Tunnel betretet, beobachtet genau das andere Ende. Seht Ihr einen Lichtschein, führt Euch der Tunnel direkt ins Dorf. Im entgegengesetzten Fall muß Link im Labyrinth weitergehen. Dieser Tip ist gültig, bis Ihr die Eule trefft.





Skull Kids

Bei diesem kleinen Kobold mit schwarzem Gesicht genügt es, Sarias Melodie zu spielen, um ein Herzteil zu ernten (A). Kommt später wieder zu ihm zurück und tragt die Totenmaske, er wird sie Euch gerne abkaufen. Zwei weitere Skull Kids wohnen in der Grube beim Schießstand, aber sie tauchen erst auf, wenn Link auf den Baumstamm steigt. Wiederholt mehrmals ihre Melodie und Ihr gewinnt noch ein Herzteil.





DER

SARIA

Nachdem Ihr der Eule begegnet seid, laßt Euch vom Ton der Musik leiten, ohne weiterhin dem Lichtschein der Tunnel zu vertrauen, und Ihr gelangt bald in einen neuen Teil der Verlorenen Wälder, in die Waldlichtung. Wenn Link alle Feinde, die sich ihm entgegenstellen, aus dem Wege geräumt hat, trifft er endlich seine Freundin Saria und lernt eine neue Melodie.

DIE WALDLICHTUNG



Steinschleuder-Wettkampf

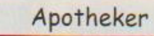
Nachdem Link dreimal die Mitte des goldenen Gongs getroffen hat (100 Punkte für jeden Volltreffer), gewinnt er eine Tasche, die bis zu 40 Munitionen für die Steinschleuder aufnehmen kann (C).

Straßenhändler

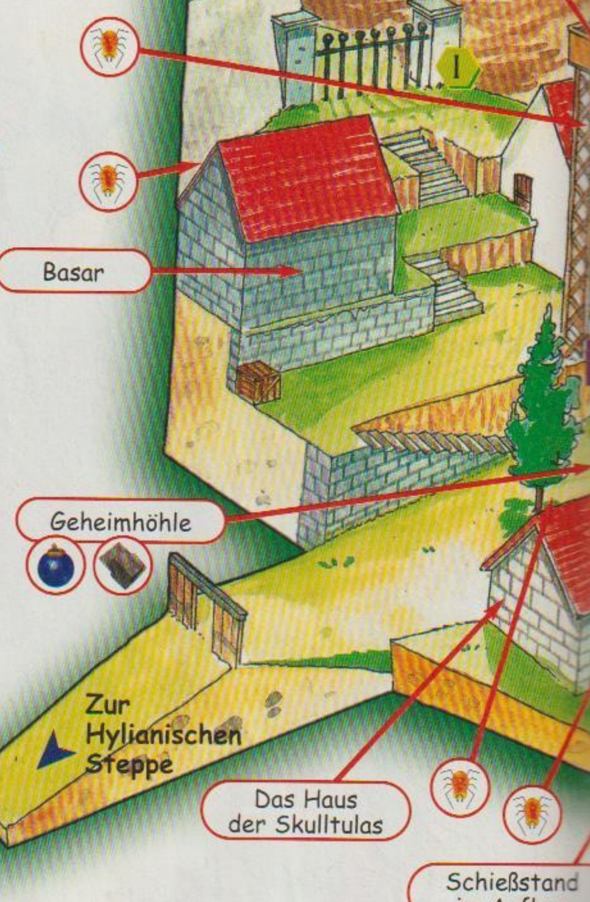
Unterhalb der Fußwege, die nach Hyrule führen, trifft Link einen Deku-Scrub, der bereit ist, ihm einen Beutel mit einem Fassungsvermögen von 20 Stäben zu verkaufen (D).

KAKARIKO

Im Schloß hatte Link gehört, daß der Goronen-Opal im Todesberg zu finden sei. Auf dem Wege dorthin kommt der junge Kokiri durch das Dorf Kakariko, wo ein Wärter den Durchgang zum Vulkan verstellt.



Der Durchgang ganz hinten im linken Laden öffnet sich zum Hinterhof, wenn Link erwachsen ist.





I DEM WÄRTER DEN KÖNIGLICHEN BRIEF ZEIGEN

Die Hühner in Freiheit

Nachdem Link die sieben Hühner in ihren Stall zurückgejagt hat, erhält er als Belohnung eine leere Flasche. Hier einige Tips, wie auch die widerspenstigsten Hühnchen aufzutreiben sind:



Als Navi an dieser Kiste vorbeikommt, entdeckt sie ohne weiteres das Huhn, das sich darinnen versteckt (A).



Um in den Stall hinter dem Haus der Kulltulas zu gelangen, läßt sich Link von dem gegenüberliegenden Hausdach mit dem Huhn im Arm fallen, so kann er über eine kurze Strecke fliegen (B).



Es ist eine gute Idee, mit einem Huhn zu fliegen, um die Umzäunung zu erreichen, doch sowie Link den Zaun berührt, muß unbedingt die blaue Taste gedrückt werden, damit er sich anklammern kann. Ihr könnt aber auch schräg fliegen, um direkt auf der linken Plattform zu landen (C).



Vergeßt nur nicht das letzte Huhn, das ganz oben auf der Leiter genau neben der Mühle hockt. (D)

I Der königliche Brief

Der Wärter ist von Zeldas Brief sichtlich beeindruckt; daher öffnet er das Gitter und gibt den Weg zum Todesberg frei. Der Mann erzählt Link vom Laden der fröhlichen Masken, der jetzt auf dem Marktplatz von Hyrule geöffnet ist. Geht am besten gleich dorthin und holt die Fuchsmaske, die Ihr dem Wärter zum Kauf anbietet. Den Rabatt, den er Euch auf den Hylianischen Schild gewährt, ist unnötig, da Link eine noch billigere Möglichkeit findet, nämlich ihn auf dem Friedhof zu erwerben...



Das Haus der Skulltulas

Link kehrt regelmäßig zu diesem Haus zurück, um sich über die genaue Anzahl der gefundenen Spinnen klar zu werden. Mit dem Fund der zehn ersten Spinnen hat Link den Fluch über einem der Kinder gebrochen. Zum Dank gibt es ihm einen Geldbeutel, der 200 Rubine fassen kann.





Die Mühle

Der junge Link hatte die Mühle bereits besucht, aber ohne jedes Ergebnis. Doch jetzt, sieben Jahre später, erinnert sich der Müller noch sehr gut an ihn. Holt Eure Okarina hervor und er bringt Euch das Lied des Sturmes bei.

Apotheker
Geheimhöhle
Die Mühle
C
D
B
A
Zum Friedhof
Impas Residenz

Der Laden

Viele Jahre später kehrt Link in das Dorf Kakariko zurück und stellt fest, daß sich vieles verändert hat. Der Laden und der Basar sind geöffnet und das im Bau befindliche Gebäude gibt einen hervorragenden Schießstand für geübte Bogenschützen ab.

Der Apotheker

GEGENSTÄNDE	PREIS
Blaue Flamme	300
Insekten in der Flasche	50
Deku-Nüsse (5)	15
Fee	50
Fisch	200
Geister	30
Grünes Elixier	30
Rotes Elixier	30





Der Basar

GEGENSTÄNDE	PREIS
Pfeile (10)	20
Pfeile (30)	60
Pfeile (50)	90
Bomben (5)	35
Deku-Nüsse (5)	15
Deku-Stock	10
Lebens-Herz	10
Hylia-Schild	80





Das blaue Huhn

Als Erwachsener besucht Link wieder die junge Frau mit den Hühnchen. Sie übergibt ihm ein Ei, das dazu dienen soll, Talon zu wecken, der in einem der Dorfhäuser schläft. Danach schenkt die Frau Link noch einen blauen Hahn... Wenn Ihr nicht wißt, was Ihr damit anfangen sollt, werft einen Blick in die Allgemeinen Erklärungen am Anfang dieses Lösungstextes, und Ihr seht, wie weit Euch ganz einfache blaue Federn führen können!

Der Mann auf dem Dach

Dem erwachsenen Link gelingt es, mit Hilfe des Enterhakens zu dem Mann auf dem Dach zu gelangen. Diese Werkzeug-Waffe, die Link gewonnen hat, als er mit dem Gespenst von Igor um die Wette gelaufen ist, kann auf allen Hausdächern benutzt werden. Steigt auf den kleinen Zaun gegenüber dem Eingang zur Mühle und springt direkt auf das Dach, wo der Mann sich ausruht. Begeistert, endlich Gesellschaft zu haben, gibt er Euch ein Herzteil.





DER FRIEDHOF

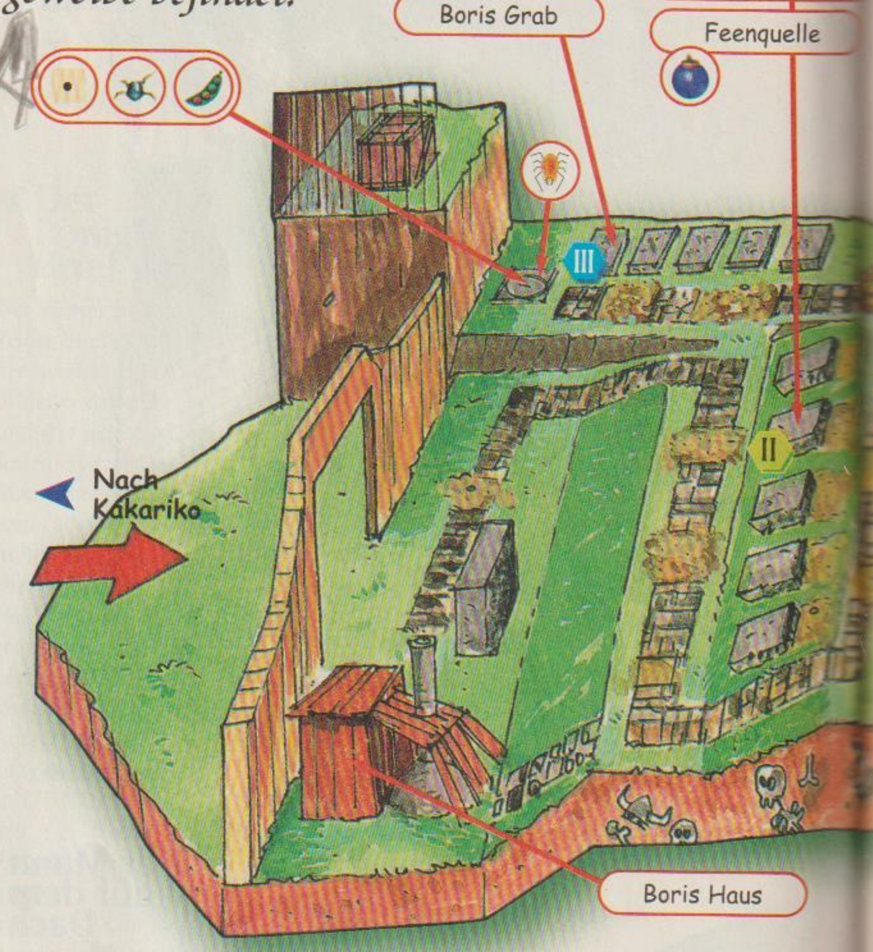
Am Ende des Dorfes Kakariko liegt der Friedhof, zwischen dessen zahlreichen Gräbern sich auch das berühmte königliche Grabgewölbe befindet.



I IM KÖNIGSGRAB DIE HYMNE DER SONNE FINDEN

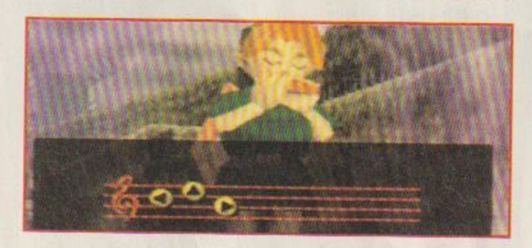
II DEN HYLIANISCHEN SCHILD HOLEN

III ALS ERWACHSENER EINEN WETTLAUF MIT BORIS MACHEN

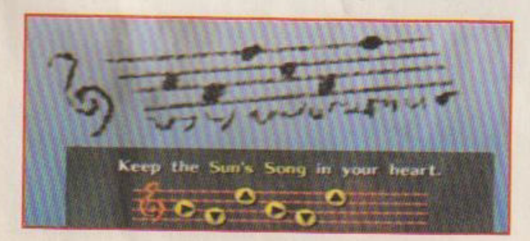


I Das Königsgrab

Als Link Zeldas Wiegenlied über dem Symbol der Triade spielt, öffnet sich das Grabgewölbe. Der erste Raum ist mit einer vermauerten Tür verschlossen, doch es genügt, alle Fledermäuse zu töten, um den Durchgang frei zu machen. Wenn Link sich an den Wänden entlang drückt, kann er den Mumien ausweichen, danach lernt er die Hymne der Sonne, mit der er Tag und Nacht beherrscht. Mit dieser Melodie kann er auch die Mumien für einen kurzen Zeitraum neutralisieren.

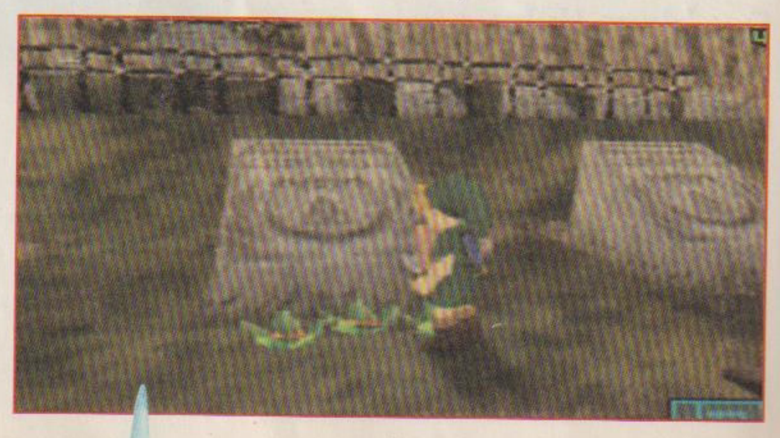


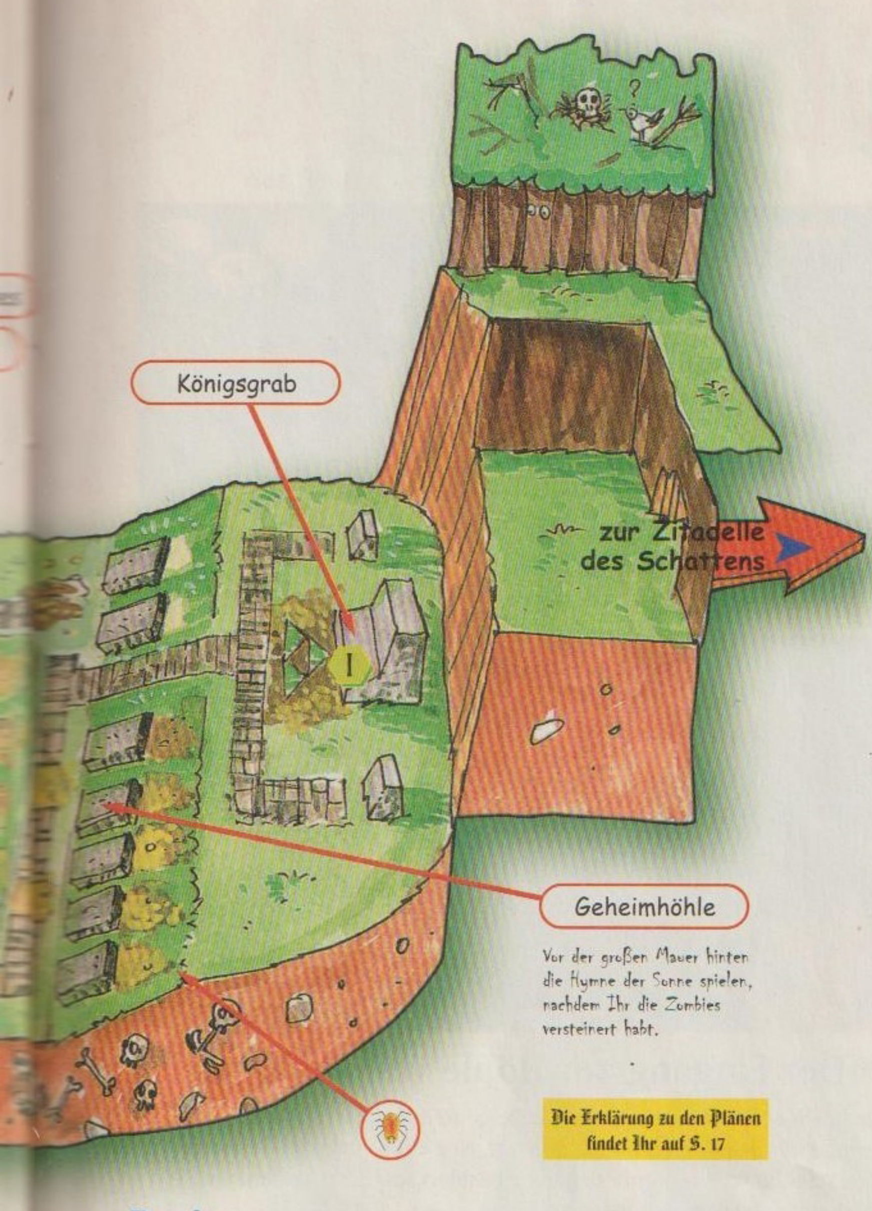




Der Hylia-Schild

Zum Glück hat Link den Schild in Hyrule nicht gekauft, denn er findet jetzt einen auf dem Friedhof, unter dem mit Blumen geschmückten Grab. Um die Geheimhöhle zu finden, müßt Ihr nur die Stele nach hinten ziehen. Gegenwärtig ist der Schild noch zu groß für Link, deshalb trägt er ihn auf dem Rücken.





Die Erklärung zu den Plänen findet Ihr auf S. 17

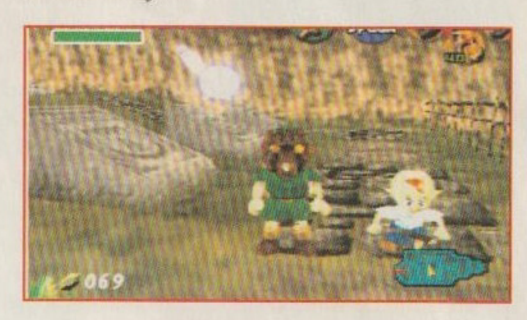
Boris

Auf Links Bitte hin gräbt Boris, der Totengräber, den Boden um und findet eine Reihe von Gegenständen; die meisten sind jedoch ohne Interesse, außer einem Herzteil.



Das Kind

Das kleine Kind, das auf dem Friedhof spielt, läßt sich vom Charme der Geistermaske bezaubern, die dritte auf der Liste des Ladens der Fröhlichen Masken in Hyrule.



Die Gräber

Nicht nur grüne Pflanzen zeigen das Bestehen geheimer Durchgänge an. Alle Stele können weggezogen werden, doch zumeist weckt Link nur recht aggressive Geister.



III Der Wettlauf mit Boris

Wenn Link nach vielen Jahren zum Friedhof zurückkommt, stößt er auf Boris Grab. Dort unten schlägt ihm der einstige Totengräber einen kleinen Wettlauf vor, der Link als Gewinn den Fanghaken einbringt. Um das Grab zu verlassen, spielt er die Hymne der Zeit und öffnet einen Durchgang zur Mühle. Hier kann Link zum ersten Mal den Haken einsetzen, als er auf einer erhöhten Plattform ein Herzteil entdeckt.









DER TODESBERG

Der Todesberg ist nicht gerade ein sehr einladender Ort, und Link ahnt sehr wohl, daß er einige Bewährungsproben durchstehen muß, bevor er den Goronen-Opal erobern kann.





- I NACH GORONIA GEHEN
- II DODONGOS HÖHLE BETRETEN
- III AUF DEM BERGGIPFEL DIE FEE TREFFEN

Die roten Araknons

Ebenso feindlich wie geschickt, erwarten die roten Araknons Link schon am Beginn des Todespfads. Sie sind leicht zu schlagen, wenn Ihr sie in dem Augenblick angreift, in dem sie in der Luft sind. Link bleibt so völlig unversehrt.



I Nach Goronia gehen

Damit er den Eingang zur Höhle Dodongo freilegen kann, braucht Link Blumenbomben. Doch nur das Goronen-Armband kann ihm die erforderliche Kraft verleihen, um sie hochzuheben. Der Stadtvorsteher Darunia hütet den Zaubergegenstand, Ihr stattet ihm also am besten zunächst einen Besuch in Goronia ab.



II Der Eingang zur Höhle von Dodongo

Nachdem er das Goronen-Armband übergestreift hat, kann Link von der Terrasse, die den Höhleneingang überragt, eine Blumenbombe werfen. Durch die Explosion wird nicht nur der große Felsblock losgelöst, sondern auch ein frisch umgegrabenes Beet freigelegt.

Blumenbomben

Wenn Link dank dem Goronen-Armband eine Blumenbombe pflückt, wächst in der Mitte der Blume automatisch eine neue nach. Doch sie zu pflücken, bedeutet auch zugleich, die Bombe zu entsichern. Um sie richtig einzusetzen, muß Link laufen, wenn er sie wegschleudern will, oder aber stehenbleiben, falls er sie nur ablegen will.



Zur Fee des Todesbergs
Zum Krater
Geheimhöhle
Nach Goronia (siehe nächste Seite)
I
II
III
Zur Höhle Dodongo
Geheimhöhle
Geheimhöhle
Nach Kakariko

III Die Fee vom Todesberg





In der Höhle von Dodongo hat Link eine Bomben-Tasche gefunden, die unentbehrlich ist, um den Weg zum Berggipfel freizulegen. Wenn das Relief zu schroff ist und Euch daran hindert, Euch einem Felsen zu nähern, müßt Ihr laufen und die Bombe so schmeißen, daß sie genau dann explodiert, wenn sie auf den Felsen trifft. Es kommt nur darauf an, alles zeitlich richtig abzustimmen... Ganz oben angelangt, jagt Link den Zugang zur Feen-Quelle in die Luft und wenn er einmal drinnen ist, ruft er die Fee mit Zeldas Wiegenlied. Sie verleiht ihm die Zauberkraft der Sturm-Attacke.



Die Kuh von Kakariko

Nach der Begegnung mit der Fee bringt die Eule Link nach Kakariko zurück und setzt ihn auf einem Dach ab. Von dort kann er die kleine Holzterrasse von Impas Haus erreichen, er tritt dort ein und findet die Kuh mit einem Herzteil vor.



Der Todeskrater

Verschwendet keine Energie, um diesen Krater zu erforschen, Ihr kommt im zweiten Teil des Spiels hierher zurück. Vor Ende des Countdowns bleibt Euch aber immerhin genug Zeit, in die erste Höhle unter dem großen Felsen einzudringen und eine Truhe zu öffnen.



GORONIA

Die Stadt Goronia liegt zu Füßen des Todesberges und ist von einem friedfertigen Volk bewohnt, das ebenso komisch wie sympathisch ist. Ohne die Leute von Goronia kann Link niemals den Goronen-Opal finden.

Die Erklärung zu den Plänen findet Ihr auf S. 17

Der Schatzsaal

Der Laden

Darunias Gemächer

Zum Krater

Der riesige Goron

Zum Todesberg

Der Saal der Lava

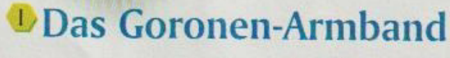
Der rollende Goron

Zu den Verlorenen Wäldern

Ziele

I DAS GORONEN-ARMBAND HOLEN

II DEN EINGANG DES LADENS FREILEGEN



I Das Goronen-Armband

Darunia erwartet den Boten des Königs und läßt niemanden sonst seine Türschwelle überqueren. Zum Glück kennt Link Zeldas Wiegenlied. Wenn er daraufhin in Darunias Gemächer eingedrungen ist, sollte er Sarias Lied spielen, um den Zorn seines Gastgebers zu beschwichtigen. Dafür wird dieser ihm das Goronen-Armband übergeben.









Der Riesenkrug

Wenn Link alle Fackeln auf diesem Stockwerk anzündet, löst er einen verborgenen Mechanismus aus, der den Krug vor Darunias Gemächern drehen läßt. Der Junge muß von der höheren Etage Bomben hineinwerfen, damit er nach mehreren Versuchen ein Herzteil bekommen kann.

Der Laden

GEGENSTÄNDE	PREIS
Bomben (5)	25
Bomben (10)	50
Bomben (20)	80
Bomben (30)	120
Goronen-Tunika	200
Rotes Elexier	40
Lebensherz	10





Der Laden von Goronia

Die einfachste Methode, den Ladeneingang freizuräumen, ist zweifellos, die Blumenbomben, die an den Wänden hängen, mit Hilfe eines Deku-Stabes anzuzünden.



Die Verlorenen Wälder

Link sprengt in einem Tunnel der Stadt die Felsen und legt so einen Durchgang frei, der direkt in die Verlorenen Wälder führt. Diese Abkürzung gibt Euch vor allem die Möglichkeit, alle Geheimgänge zu benutzen, wenn Ihr den Bombenbehälter in Dodongos Höhle geholt habt.

Der Schatzsaal

Nachdem er alle hellbraunen Felsblöcke in die Luft gejagt hat, bahnt sich Link einen Weg bis zu den Truhen, die Rubine von hohem Wert enthalten. Dies ist jedoch nur interessant, wenn Ihr Geld braucht, sonst hebt Ihr Euch diesen Bestand für später auf, bis Link einen großen Geldbeutel besitzt (das Haus der Skulltulas in Kakariko).

Der Saal der Lava

Als Erwachsener kommt Link nach Goronia zurück und spielt im Lavasaal die Hymne der Zeit.
Ein Block taucht auf, er ermöglicht Link, mit Hilfe des großen Enterhakens den Hintergrund des Raumes zu erreichen. Dort warten drei Deku-Scrubs zu einem kleinen Geschäftsplausch auf ihn.





Der rollende Goron

Die dicke, durch die Stadt rollende Kugel ist niemand anderes als Darunias Sohn. Wenn Link ihn mit einer Bombe (aus Dodongos Höhle) genau vor dem Plakat stoppt, übergibt dieser ihm einen Behälter für 30 Bomben. Als Erwachsener hält Link ihn wieder an und erhält zum Lohn die Goronen-Tunika, die ihn gegen die Hitze des Todeskraters schützt.



Der riesige Goron

Jahre später besucht Link den riesigen Goron in seiner Höhle und stimmt zu, ihm für die bescheidene Summe von 200 Rubinen ein Schwert abzukaufen... Ein guter Kauf ?





DODONGOS HÖHLE

Link ist entschlossen, den Gorons zu helfen und den Goronen-Opal zurückzuholen. Er dringt daher in das Innere der Höhle vor.

STOCK 1

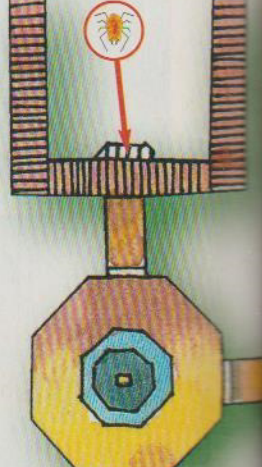
König Dodongo

13 FIN 12 11 6 5 A 1 4 3 2 START

❶ Der Mittlere Saal

Wenn Link in ausreichender Entfernung von den Wachposten bleibt, läuft er keine Gefahr und hat keinerlei Schwierigkeit, diese mit Blumenbomben zu zerstören. Seid Ihr absolut darauf versessen, den mittleren loszuwerden, auch wenn das überflüssig ist, beschafft Euch auf einer Uferseite Sprengstoff und rennt auf ihn los, wobei Ihr Euch auf die Mini-Lifte stützt. Ihr müßt genau die richtige Zeit abstoppen, damit das Geschoß ihn rechtzeitig trifft. Nachdem Ihr den Plan des Festungsturms auf der linken Uferseite an Euch genommen habt, geht Ihr zum Punkt 2 auf dem rechten Ufer.





2 Die Dodongo-Junioren



Den Nachwuchs der Dodongos greift man am besten aus sicherer Entfernung mit der Steinschleuder an. Nur so kann Link ihren unkontrollierbaren Sprüngen entkommen, wie auch der Explosion, die sie beim Sterben auslösen. Vergeßt nicht, hierher mit Bomben zurückzukehren, um den Geheimgang freizulegen (Geduld, Ihr werdet schon bald welche in Eurem Besitz haben...) Im anschließenden Raum bedient sich Link des Gewichts der Statue Armos, um den Schalter nach unten zu drücken.



Feinde

Die Fledermäuse

Diese buchstäblich in Feuer geratenen Fledermäuse sind furchterregend, denn sie tauchen ganz überraschend auf, noch ehe Link zu reagieren vermag. Hier die einfachste Methode, wie sie loszuwerden sind: sie manuell mit der Steinschleuder anpeilen, und sowie sie sich in Reichweite bewegen (das gelbe Dreieck erscheint über ihnen), drückt Ihr auf die Taste 'Z' und schießt. Sollte Link dabei Feuer fangen, bleibt auf gar keinen Fall an diesem Ort!



3 Die Lizalfos

Bevor er die Gitter vor der Tür sprengen kann, muß Link die beiden Lizalfos schlagen. Er läßt sie auf sich zukommen und beginnt dann eine Reihe von Angriffen mit dem Schwert, wobei er sich zwischen den einzelnen Schwertstößen mit dem Hylia-Schild schützt. Eine andere wirksame Technik wäre, Deku-Nüsse zu verwenden, da sie die Lizalfos momentan an eine Stelle fesseln und so Link die Zeit lassen, richtig zuzuschlagen.





Gegenstände

Der Hylia-Schild

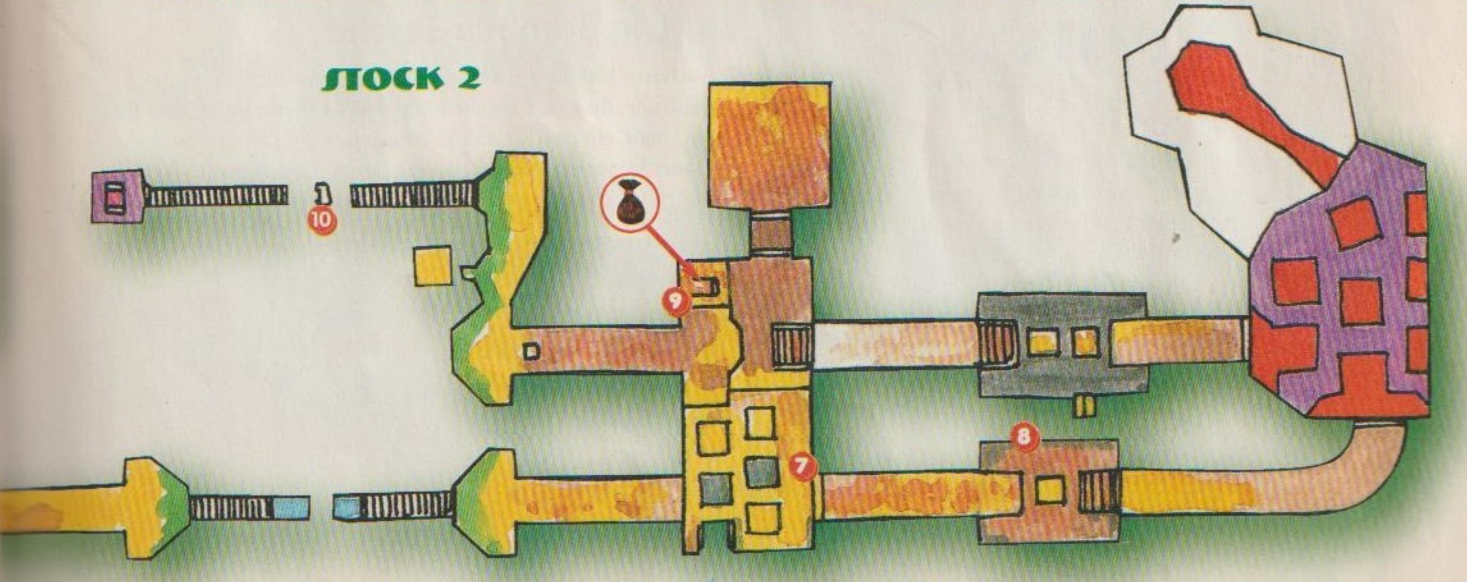
Dieser Schild wurde aus einem besonders widerstandsfähigen Metall hergestellt und verträgt auch Feuerangriffe. Im Zweifelsfalle rüstet Ihr Link am besten immer mit ihm aus. Der Deku-Schild hingegen brennt bei der geringsten Berührung mit Feuer oder Lava, benutzt ihn also nur im Notfall. Wenn Ihr ihn verliert, könnt Ihr jederzeit einen neuen bei dem Deku-Scrub im Geheimgang kaufen (A).



4 Die Dodongos

Der schwache Punkt dieser Riesenechsen ist ihr Schwanz. Nachdem Link sie überwältigt hat, zündet er hintereinander die drei Fackeln an und hat endlich Zugang zum letzten Korridor. Ganz hinten öffnet ein Schalter die Gittertür zum linken Ufer.





5 Der Kompaß

Link findet den Kompaß, doch um den Raum wieder zu verlassen, muß er die Statue Armos vernichten. Er wirft eine Blumenbombe auf sie, während sie herumgeht, oder er lähmt sie mit einer Deku-Nuß, bevor er mit dem Schwert zusticht.



6 Zum nächsten Stockwerk

Inzwischen steht Link vor einer Mauer und fragt sich, wie er eine Etage höher gelangen kann. Als er die Blumenbomben betrachtet, die im Raum sorgfältig aufgereiht sind, fällt ihm ein verdächtig leerer Platz auf. Link setzt eine Blumenbombe an diese Stelle und löst damit eine Kettenreaktion aus, bei der plötzlich auch eine Treppe erscheint.



Feinde

Die Armos-Statuen

Einige dieser Statuen werden beim Kontakt mit Link lebendig. Vermeidet also so weit wie möglich, sie zu berühren. Falls Ihr sie unbedingt neutralisieren müßt, schleudert eine Blumenbombe auf sie, wenn sie sich gerade fortbewegen. Eine andere Lösung ist, sie mit einer Deku-Nuß unbeweglich zu machen und dann mit dem Schwert zuzuschlagen.





7 Der Klingen-Saal

Oben auf einem Mast in der Mitte des Raums findet Link eine Blumenbombe und wirft sie auf den gegenüberliegenden Sims, um die Mauer zum Einsturz zu bringen.Bevor er den Saal verläßt, verrückt Link den Block am Fuße der Leiter und entdeckt in der Wand ein Versteck.



8 Der Feuer-Saal

Link peilt mit seiner Steinschleuder das Auge über der Türe an und löscht vorübergehend die Flamme. Zwei Säle weiter findet er den gleichen Mechanismus mit zwei brennenden Blöcken. Sowie er auf dem ersten steht, muß er schnellstens auf ein anderes Auge an seiner linken Seite zielen.



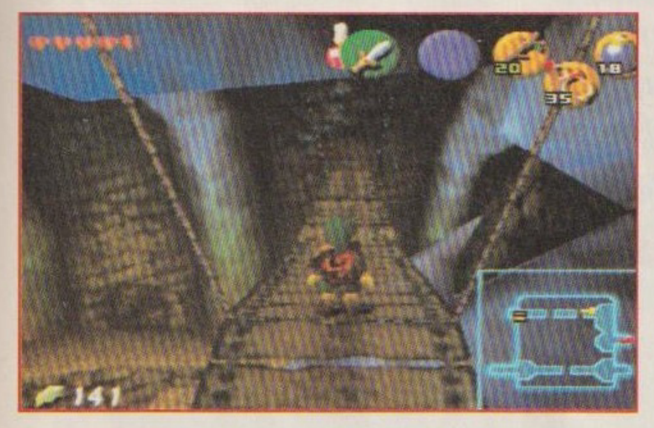
9 Die Bomben-Tasche

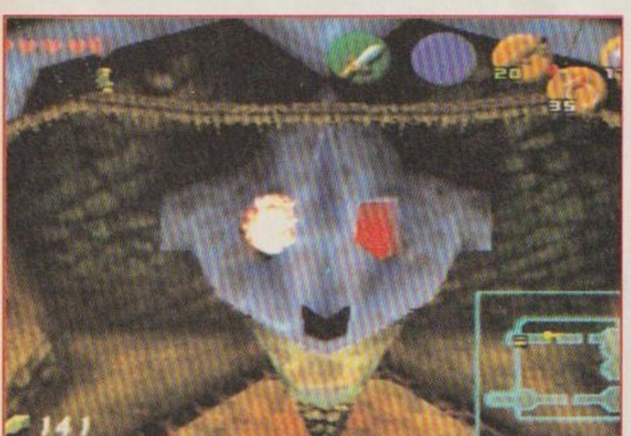
Nachdem Link in den Klingen-Saal zurückgekehrt ist, findet er die Truhe, die den begehrten Bombenbehälter enthält. Falls Ihr Lust habt, ein paar Geschäfte zu machen, geht in den mit einer Mauer versperrten Raum, wo die beiden Deku-Scrubs allerdings nur ganz klassische Munition anbieten.



⑩ Dodongos Augen

Das einzige wirksame Mittel, das Maul des Skeletts zu öffnen, ist, Bomben in seine Augenhöhlen zu werfen. Schmeißt sie vom Holzsteg aus und zielt auf die Löcher, die sich genau über den Augen des Monsters befinden.





⑪ Der zentrale Mechanismus

Das Loch in der Mitte des Raumes scheint wie für einen Block geschaffen, doch der erste, der sichtbar ist, bleibt unzugänglich. Um ihn zu erreichen und von seinem Kap zu stoßen, muß Link einen Umweg über einen großen Saal mit Fledermäusen machen.



⑫ Der König Dodongo

Als er die Mitte des Raumes in die Luft sprengt, gerät Link in eine höchst gefährliche Lage. Der König Dodongo verfolgt ihn in einem viereckigen Saal ohne Ausgang. Um dieses grausame Monster so schnell wie möglich loszuwerden, stellt Ihr Euch ihm gegenüber und schleudert eine Bombe in sein Maul. Sobald die Eidechse rot wird, werft Euch über sie und versetzt ihr einen Schwertstoß. Ihr braucht vier Bomben, um mit ihr fertig zu werden. Wenn die Echse wieder aufsteht, stellt Euch an den Rand der Lava und laßt sie vorbeiziehen, dann rennt Ihr in die entgegengesetzte Richtung bis zur nächsten Begegnung. Auf diese Weise vermeidet Link die tödlichen Abroller des Königs.

ZORAS FLUSS

Entsprechend den Empfehlungen von Saria und Navi lenkt Link nun seine Schritte in Richtung von Zoras Reich, auf der Suche nach dem letzten Edelstein, den Zora-Saphir, und er steigt einen Fluß mit starken Stromschnellen hinauf.

Zu Zoras Reich

Zu den Verlorenen Wäldern

Fröschе

Feenquelle

Der Weg zum Wasserfall

Nachdem Link die Felsblöcke zerstört hat, die den Eingang versperrten, ist er wieder durch eine Schranke blockiert. Um das rechte Flußufer zu erreichen, springt Ihr mit einem Huhn hinüber oder wählt die Stelle aus, wo kein Gras am Boden wächst. Nach einer langen Wanderung erreicht Link schließlich den Wasserfall.

Ziele

I VOR DEM WASSERFALL ZELDAS WIEGENLIED SPIELEN

Feinde

Die Octoroks

Zoras Fluß ist mit großen Polypen verseucht, die Geschosse in der Art der Deku-Scrups abgehen lassen. Wenn Link sich soweit weg stellt, wie die Taste 'Z' erlaubt, schafft er es, die Geschosse zu ihren Besitzern zurückzuschicken, genau in dem Moment, wo sie ihren Körper aus dem Wasser heben.



I Der Wasserfall

Ganz oben gelangt Link zu dem gewaltigen Wasserfall, und er erinnert sich an die Ratschläge der Eule. Link holt seine Okarina aus der Tasche und spielt Zeldas Wiegenlied, wobei er sich auf die Inschrift auf dem Boden stellt. Wie durch Zauberkraft teilt sich das Wasser und gibt den Eingang zu Zoras Reich frei.





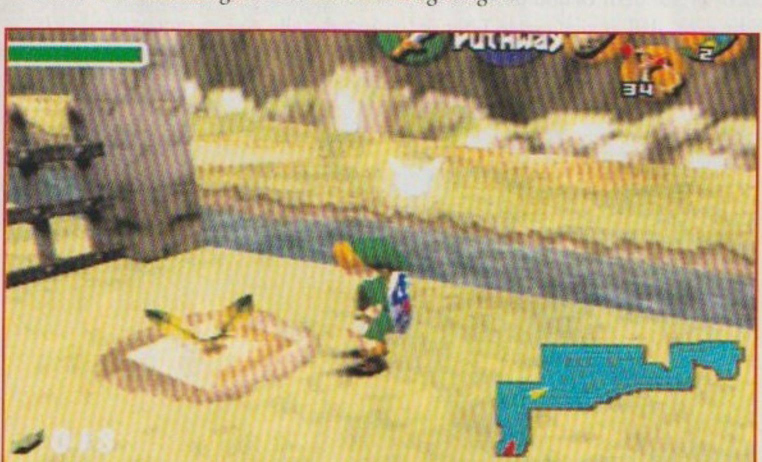
Der Erbsenhändler





Ihr kommt jetzt zu den berühmten Wundererbsen, die in die Gemüsebeete gepflanzt werden müssen (siehe Allgemeine Erklärungen). Aber der Händler ist ein gerissener Mann und läßt die Preise in einer schwindelerregenden Geschwindigkeit hochklettern, denn die begehrten Schoten sind nur in begrenzter Menge vorhanden. Zu Beginn gibt der Samen nur eine kleine Pflanze, aber wenn Link nach Jahren wieder zurückkommt, hat sich das Beet in eine fliegende Plattform verwandelt, die Link dazu benutzt, den Flußlauf ganz schnell hinaufzugelangen.





Das Huhn

Ohne das Huhn hat Link keinerlei Chance, die Herzteile sowie die Geheimhöhlen an den Flußufern zu erreichen. Geht mit ihm dem Flußlauf entgegen und paßt auf, daß es nicht ins Wasser plumpst, denn das Huhn würde sofort zu seinem Ausgangspunkt zurückkehren. Wenn Link es doch mal loslassen muß, um sich an eine Kante zu klammern, soll er das Federvieh nach vorne auf die feste Erde werfen und sich beeilen, es dort wieder zu schnappen. Am Punkt A angekommen, schwingt Link sich auf das kleine Ufer unter der Felsklippe, um die Leiter hochzusteigen.

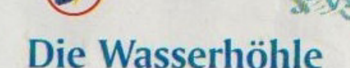
Die Frösche

Wenn Link sich auf den hellen Baumstumpf stellt und seine Okarina schwenkt, tauchen fünf Frösche wie durch ein Wunder aus dem Wasser. Für jedes Lied, das er kennt, geben sie ihm wunderschöne Rubine. Angesichts des hohen Kurses der Erbsen sind diese Steine ein echter Glücksfall für Link. Für das Lied der Stürme erhält er sogar ein Herzteil. Und dies ist nur das erste von vielen...

Geheimhöhle

Zur Hylianischen Steppe

START



Der Bohnenhändler



Die Wasserhöhle

Nach einigen Tagen, als er sich auf dem Rückweg von Zoras Reich befindet, ist Link dank der im Wettkampf gewonnenen Silberschuppe ein richtiger erfahrener Taucher geworden. Auf dem Grunde des Wassers in der Höhle findet er eine Abkürzung, die ihn direkt mitten in die Verlorenen Wälder führt.





ZORAS REICH

Hinter dem Wasserfall entdeckt Link eine überraschende Wasserwelt. Die Bewohner dieses Paradieses sind die Zoras, ein friedliches Mischvolk, das mit seltsamen Zauberkräften begabt ist.



- I **DEN TAUCHWETT-BEWERB GEWINNEN**
- II **RUTOS BRIEF AM HYLIA-SEE FINDEN**
- III **MIT DEM KÖNIG ZORA SPRECHEN**
- IV **EINEN FISCH MIT EINER LEEREN FLASCHE FANGEN**

Der Laden

Die Tunika der Zoras, das ist für später! Ein bißchen Geduld...

GEGENSTÄNDE	PREIS
Zoras Tunika	300
Pfeile (10)	20
Pfeile (30)	60
Herz (10)	10
Deku-Nüsse (5)	15
Fisch	200
Rotes Elixier	50
Pfeile (50)	90



I Der Tauchwettbewerb



In der Nähe der Residenz des Königs Zora nimmt Link an einem Wettkampf teil, um seine Leistungen unter Wasser zu verbessern. Nach einem fantastischen Kopfsprung oben vom Wasserfall sucht er auf dem Grund des Sees nach Rubinen. Um keine Zeit zu verlieren, gebt Acht, daß er sich genau über jeden Juwel stellt, ehe er taucht, und sich unter Wasser nicht fortbewegt. Wenn Link wieder zurück oben am Wasserfall ist, verleiht der König Zora ihm die Silberschuppe.







II Der Hylia-See

Prinzessin Ruto ist verschwunden, worüber das Volk Zora höchst beunruhigt ist. Wenn Link einen Hinweis finden könnte, würde er mit Sicherheit die Gunst des Königs gewinnen. Dank der Silberschuppe entdeckt Link auf dem Wassergrund einen Durchgang, der ihn direkt zum Hylia-See führt.

III Die Begegnung mit dem König

Da Link im Hyliasee gefunden hat, was er suchte, überbringt er dem König die Botschaft der Prinzessin Ruto. Dieser ist Link sehr dankbar und überläßt ihm zum Lohn die leere Flasche. Link hat jetzt Zugang zu Zoras Quelle, wo der Große Jabu-Jabu lebt, um die Prinzessin zu retten und in der Zitadelle der Zeit den dritten Edelstein zu beschaffen.



IV Der Fisch

Unter Ganondorfs verheerendem Einfluß hat sich der Große Jabu-Jabu gegen das Volk-Zora gekehrt und hält die Prinzessin gefangen. Die einzige Möglichkeit, in den Bauch des Viehs zu gelangen, ist, ihn mit einem Fisch zu ködern. Im Laden sind sie unbezahlbar, doch Ihr findet sie umsonst und ganz frisch im kleinen Bassin in Zoras Reich. Mit einer leeren Flasche ausgerüstet, braucht Link nur im Wasser zu marschieren und den ersten Fisch zu fangen, dem er begegnet.

Zu Zoras Quelle

Zum Hylia-See

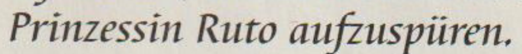
Zoras Laden

Die Fackeln

Link benutzt die Fackel der Empfangshalle des Königs Zora, um eine weitere als Dauerbrenner zu Füßen der Stufen anzubrennen. Dies ist ein guter Ausgangspunkt zum Anzünden der vier übrigen Fackeln an den folgenden Orten: eine neben dem Laden, eine im Wasser des kleinen Bassins und die zwei letzten hinter dem großen Wasserfall. Um den geheimen Mechanismus auszulösen, müßt Ihr sie hintereinanderweg in Brand setzen, ohne eine Pause zu machen. Euer

DER HYLIA-SEE

Er liegt im Süd-Westen der Hylianischen Steppe und ist aus dem Zusammenfließen zahlreicher Wasserläufe entstanden. Dank seiner Tauchfähigkeiten ist Link bestens gewappnet, den Grund des Sees zu erforschen, um dort einen Hinweis zum Verschwinden der Prinzessin Ruto aufzuspüren.





1 DIE FLASCHENPOST AUFTREIBEN



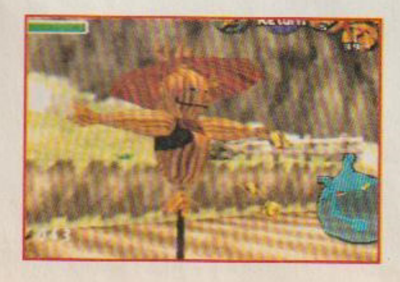
1 Rutos Flasche

Link wird bei seiner Ankunft im Hylia-See durch den Unterwassergang von einem Zora empfangen. Ganz in der Nähe entdeckt er im Wasser eine Flasche. Als er sie öffnet, findet er eine Botschaft der Prinzessin Ruto, die im Bauch des Lord Jabu Jabu gefangengehalten wird. König Zora wird mit Sicherheit sehr dankbar sein, wenn er diese Nachricht erhält.



Die Vogelscheuchen

Diese beiden Vogelscheuchen wirken ganz still, aber wenn Link seine Okarina hervorzieht, werden sie ganz aufgeregt vor Begeisterung, eine Melodie zu hören. Spielt ein Lied, das Ihr selbst verfaßt habt, doch vergeßt nicht, es auf einem Stück Papier zu notieren. Wenn Link erwachsen ist, kehrt er hierher zurück und spielt dieselbe Melodie. Die eine der beiden Vogelscheuchen erkennt ihn und bietet ihm an, ihm bei seiner Suche zu helfen. An bestimmten Orten könnt Ihr von nun an Pierre, die Scheuche, erscheinen lassen, indem Ihr dasselbe Lied spielt. Der Strohkörper ist ideal, um den Fanghaken (aus Kakariko stammend) zu benutzen und Link auf eine erhöhte Plattform zu befördern. Dies ist überhaupt ein gutes Mittel, Euch Abkürzungen zu verschaffen oder auf geheime Plattformen zu gelangen (siehe auch unter 'Okarina' in den Allgemeinen Erklärungen).







Die Angelpartie

Am Ufer des Hylia-Sees trifft Link auf einen Fischweiher, wo man die Möglichkeit hat, zahlreiche Preise zu gewinnen, der interessanteste ist ein Herzteil. Die dicksten Fische tummeln sich oft bei dem Baumstamm, Link kann entweder direkt von dort aus angeln (er schwimmt bis zum Stamm), oder darauf achten, daß der Angelhaken mit dem Köder zum Baumstamm treibt. Es ist nicht nötig, mit der Richtungstaste 'Z' anzupeilen. Sowie ein Fisch anbeißt, vergeßt nicht, ihn festzuhaken, indem Ihr einen kleinen Stoß mit der Taste 'Unten' sowie der blauen Taste gebt. Wenn Ihr die Leine ganz schnell hochdrehen wollt, drückt Ihr auf die blaue und die 'R'-Taste. Die großen Fische werden nur von Angelhaken angelockt, die sich stark bewegen. Link zieht daher ihre Aufmerksamkeit auf sich, indem er heftige Stöße nach links und rechts gibt. Nachdem Ihr das Herzteil gewonnen habt, könnt Ihr einen noch mächtigeren Köder finden, wenn Ihr im Gras am Rande des Beckens, im Wasser bei dem weißen Stein oder auch beim Baumstamm herumspaziert. Sein Standort verändert sich ständig.



Die Angelpartie - erwachsen

Einige Jahre später hat Link viele Erfahrungen beim Fischen gesammelt und er weiß, daß er jetzt in der Lage ist, noch größere Fische zu fangen. Nach mehreren Versuchen gewinnt Link die Goldschuppe, die ihm die Fähigkeit gibt, in Tiefen zu tauchen, die sonst nur die Zoras erreichen. Wenn Ihr Euch amüsieren wollt, versucht auch, die Mütze des Anglers zu schnappen; das ist schwierig, aber möglich. Solltet Ihr Euch aber weigern, sie seinem Besitzer zurückzugeben und sie gar als Köder zum Fischen benutzen, wird er Euch sehr böse sein!

Das Labor am See

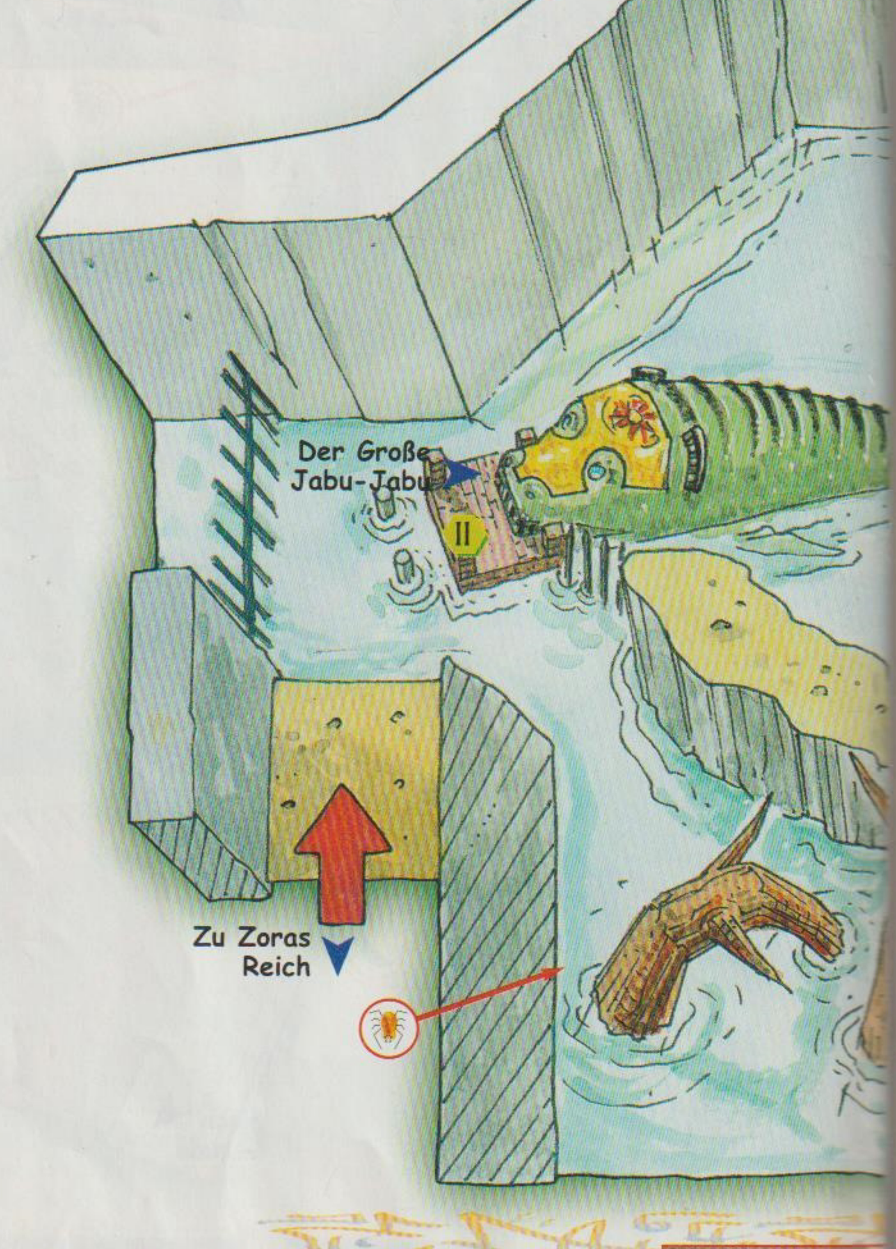
Der alte Mann, der das Labor leitet, ist eine der Schlüsselpersonen bei der Suche nach dem blauen Huhn (siehe Allgemeine Erklärungen). Als der erwachsene Link beim Angel-Wettbewerb die Goldschuppe gewinnt, kommt er ebenfalls hierher, um an den Grund des Bottichs zu rühren und ein Herzteil zu erhalten.

ZORAS QUELLE

Link tritt in den Tunnel hinter dem König Zora und gerät mitten in Zoras Quelle. Der riesige Fisch, der am Kai angelegt hat, ist niemand anderes als der Große Jabu-Jabu. Er erscheint völlig gleichgültig, als Link auftaucht.



- I DIE FEE DER QUELLE TREFFEN
- II DEM GROSSEN JABU-JABU EINEN FISCH GEBEN



I Die Fee der Quelle

Als Link die Felsen zusammenstürzen läßt, entdeckt er eine geheime Höhle, die zu einer Fee führt. Nachdem er sie mit Zoras Wiegenlied herbeigerufen hat, erhält er Farores Donnersturm, eine neue Zauberkraft, die ihm die Möglichkeit gibt, sich von einer Stelle zur anderen zu teleportieren, allerdings nur innerhalb eines Festungsturms. Leider wirkt diese Zauberkraft überhaupt nicht in den Gemächern des 'Big Boss'.







II Der Fisch des Großen Jabu-Jabu

Link hat eine geschickte Kriegslist ausgeklügelt, um in Jabu-Jabus Wanst zu gelangen. Sowie er ihm einen frisch gefangenen Fisch unter die Nase hält, öffnet der Riese weit sein gewaltiges Maul, um diese vom Himmel gefallene Mahlzeit zu kosten. Wie von einem mächtigen Saugapparat angezogen, wird Link ins Innere des Ungetüms geschleudert. Das Maul schließt sich, doch es wird sich problemlos wieder öffnen, wenn Link hinausgehen will.

IN JABU-JABUS BAUCH

• Die Pläne findet Ihr auf der nächsten Seite •

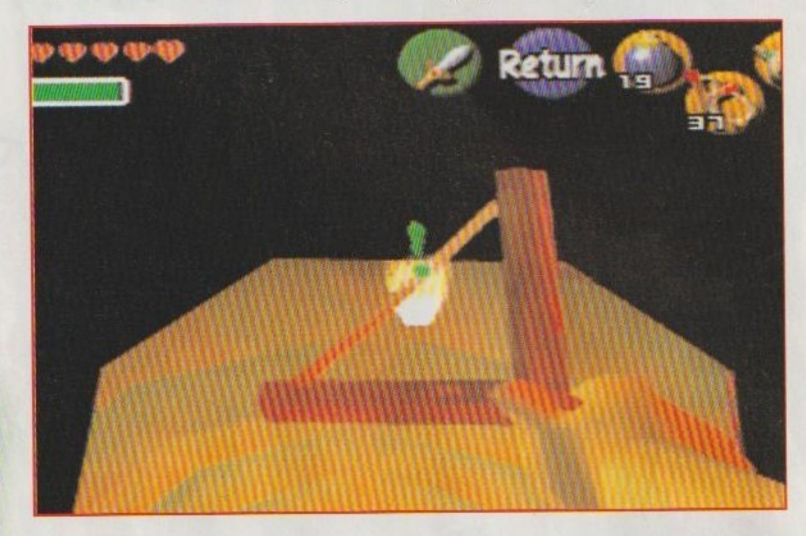
Zur Eishöhle

Geheimquelle

Zur Fee bei Zoras Quelle

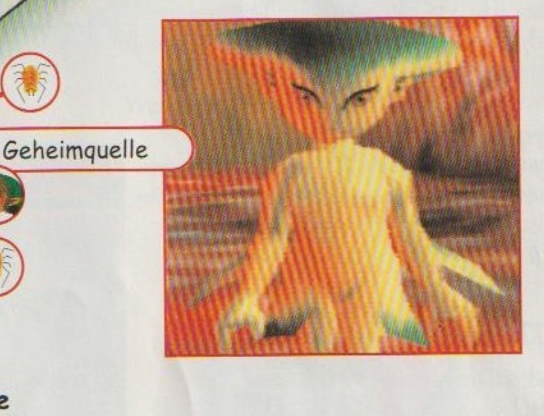
1 Im Rachen des Löwen

Nachdem er in den Bauch des Großen Jabu-Jabu gezogen wurde, stößt Link schon bald auf eine Membran, die sich nicht öffnen will. Mit seiner Steinschleuder gelingt es ihm, die kleine Stimmritze an der Decke zu kitzeln und so unmittelbar die Öffnung des Durchgangs auszulösen.

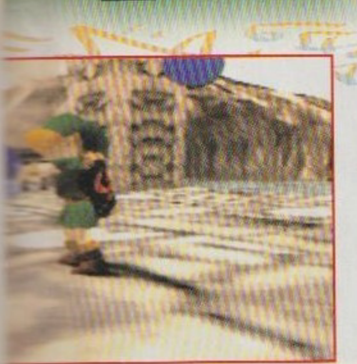


2 Prinzessin Ruto

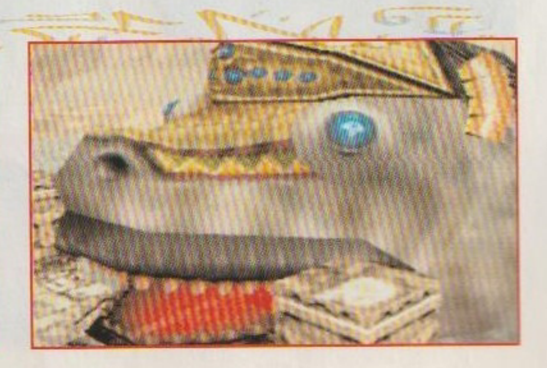
Link findet die Prinzessin ohne Schwierigkeit, aber sie weigert sich entschieden, ihm zu folgen und verschwindet in einem Loch. Ohne sie kann Link nicht sehr viel beginnen, so beschließt er, sie weiter zu suchen und springt in die gleiche Vertiefung.

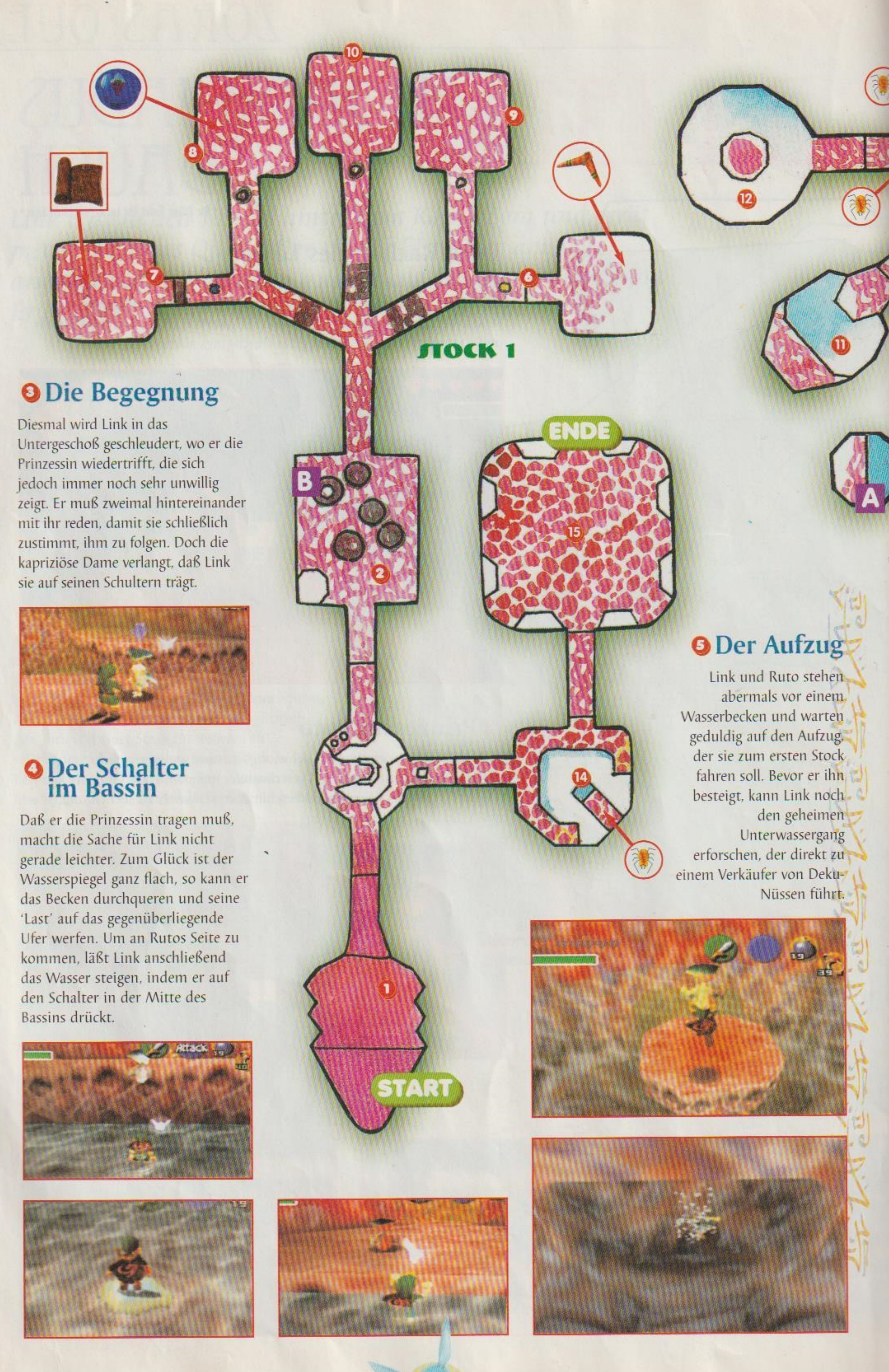












❸ Die Begegnung

Diesmal wird Link in das Untergeschoß geschleudert, wo er die Prinzessin wiedertrifft, die sich jedoch immer noch sehr unwillig zeigt. Er muß zweimal hintereinander mit ihr reden, damit sie schließlich zustimmt, ihm zu folgen. Doch die kapriziöse Dame verlangt, daß Link sie auf seinen Schultern trägt.

❹ Der Schalter im Bassin

Daß er die Prinzessin tragen muß, macht die Sache für Link nicht gerade leichter. Zum Glück ist der Wasserspiegel ganz flach, so kann er das Becken durchqueren und seine 'Last' auf das gegenüberliegende Ufer werfen. Um an Rutos Seite zu kommen, läßt Link anschließend das Wasser steigen, indem er auf den Schalter in der Mitte des Bassins drückt.

❺ Der Aufzug

Link und Ruto stehen abermals vor einem Wasserbecken und warten geduldig auf den Aufzug, der sie zum ersten Stock fahren soll. Bevor er ihn besteigt, kann Link noch den geheimen Unterwassergang erforschen, der direkt zu einem Verkäufer von Deku-Nüssen führt.



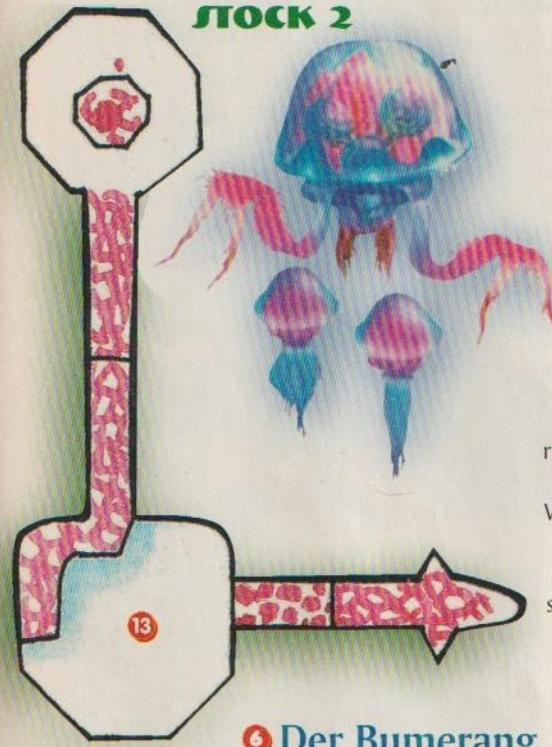


Jabu-Jabus Bauch wimmelt von elektrisch geladenen Feinden : O-Bläschen, Biris, Tailpasaran usw. Zu Beginn sollte Link sie unbedingt meiden, denn seine Steinschleuder ist nicht kräftig genug. Doch sehr bald findet er eine leistungsstarke Waffe, mit der er die Kämpfe gelassen durchstehen kann: der Bumerang ist präzise und unbegrenzt benutzbar und Euch unentbehrlich, um Feinde auszuschalten oder Gegenstände zu beschaffen, die nicht in Eurer Reichweite sind, wie die Gold-Skulltulas.









7 Der rote Tentakel

Link setzt die Prinzessin auf dem Schalter ab, damit er eingedrückt bleibt und betritt einen Saal mit einem riesigen Fangarm. Mit der Taste 'Z' und dem Bumerang zielt Link auf den engen Teil des glitschigen Körpers. Wenn der Tentakel sich zurückzieht, geht vorsichtig zur Mitte um ihn anzulocken. Sowie er wieder hervorkommt, schleudert Ihr den Bumerang und geht sofort in Deckung, ohne auf seine Rückkehr zu warten. Nach mehreren gezielten Würfen verschwindet das seltsame Viech und läßt eine Truhe zurück.





6 Der Bumerang

Um den Schalter zu betätigen, der die Türe kontrolliert, muß man zu zweit sein. Immer noch mit der Prinzessin auf den Schultern tritt Link auf den Schalter und stellt fest, daß ihr Gewicht ausreicht, die Membran zu öffnen. Der Saal erscheint leer, abgesehen von einigen Fischen mit seltsamem Gebaren. Als Link sich ihnen (mit der Taste 'Z') nähert, fliegen sie hoch. Mit seiner Steinschleuder kann er sie in kurzer Zeit alle erledigen; daraufhin taucht eine Truhe auf. Stärker als die Steinschleuder und unbegrenzt benutzbar, ist der Bumerang für Link eine höchst wirksame Waffe, mit der er alle elektrifizierten Feinde zerstören kann.





8 Wettkampf gegen die Zeit

Durch die Beseitigung des roten Tentakels ist auch die klebrige Flüssigkeit verschwunden, die den Eingang zu diesem Raum versperrte. Hier müßt Ihr jetzt mit Hilfe der ganz schnell zu handhabenden Taste 'Z' die O-Bläschen eins nach dem anderen vor dem Zeitablauf abknallen, damit Ihr den Kompaß bekommt.



❾ ❿ Das Ende

Link kämpft nochmals gegen zwei Tentakel mit der gleichen Technik wie zuvor. Indem er sie tötet, zerstört er endgültig die beißende Flüssigkeit, die das Loch am Punkt B blockierte.



⓫ Der rote Block

Link springt in das Loch (B) und befindet sich erneut im Untergeschoß, jedoch auf der erhöhten Plattform. Wenn Ihr einige Rubine gewinnen wollt, ehe Ihr weiterspielt, zerbrecht die Krüge im Raum am Punkt 11. Um das andere Ufer zu erreichen, braucht Ihr nur mit dem Bumerang auf den roten Block zu zielen.



⓬ Der Riesenpolyp

Link führt Ruto zum Zora-Saphir, doch wenige Sekunden später steht er einem riesigen Polypen gegenüber. Werft den Bumerang und weicht etwas zurück, damit er sich umdrehen kann. Denn die einzige Möglichkeit, ihn zu besiegen, ist der Angriff von hinten. Nach und nach gelingt es Link, den Polypen mit dem Seil einzuholen und erneut den Bumerang zu schleudern. Wenn das Tier endlich unbeweglich daliegt, versetzt Ihr ihm einen kräftigen Schwertstoß und wiederholt das Manöver mehrmals, um wirklich mit dem Polypen fertigzuwerden. Ihr solltet auch wissen, daß Ihr nach einem frontalen Zusammenstoß mit dem Monstrum ganz leicht wieder aufstehen könnt, und Ihr habt es dann sofort in Eurem Schußfeld. Bei dieser Methode verliert Ihr zwar einige Herzteile, aber Ihr gewinnt an Zeit !







⓭ Im zweiten Stock

Nach dem Kampf mit dem Polypen befindet sich Link auf einem Stockwerk, das nicht auf der Karte eingezeichnet ist. Er benutzt wieder den Bumerang, um die roten, elektrisch geladenen Blöcke stillzulegen und setzt dann seinen Weg fort bis zu den Plattformen über dem Abgrund. Eine von ihnen fährt ihn abwärts zum ersten Stock.



⓮ Der Geheim-Mechanismus

Um diesen Saal zu betreten, hatte Link die gute Idee, eine Kiste auf den Schalter zu stellen, der die Türe steuert. Im Inneren steckt er jedoch abermals in der Klemme. Ganz oben vom Mast, dem Spinnennetz gegenüber, muß Link seinen Bumerang loswerfen, um die Stimmritze an der Decke zu treffen.





⓯ Gefährliche Seerose

Der 'Big Boss' ist eine Seerose, die ebenso mächtig wie lasterhaft ist. Ihr müßt mit der Taste 'Z' um sie herumgehen, damit Ihr ihren Blitzen ausweicht. Wenn ihre Tentakel erst einmal vom Bumerang berührt wurden, holt die Seerose Quallen hervor, um sich zu schützen. Beseitigt sie, um den Körper des Monsters mit dem Bumerang erreichen zu können. Was den Körper betrifft: es handelt sich in der Tat um sein Gehirn, und das ist der schwache Punkt Eures Feindes. Sowie das Gehirn von einem Wurf getroffen ist, geht sofort dicht heran und versetzt ihm einige heftige Schwertstöße. Wiederholt den Vorgang, ohne die miese Seerose verschnaufen zu lassen. Auf diese Weise besiegt Link den 'Boss' und gewinnt schließlich den letzten Edelstein, den Zora-Saphir.





Mit dem Kokiri-Smaragd, dem Goroner Rubin und Zoras Saphir ist Link jetzt fähig, das Tor der Zitadelle der Zeit zum Heiligen Königreich zu öffnen.

ZITADELLE DER ZEIT

Gegenstände

Die Okarina der Zeit

Als Link sich dem Schloß Hyrule nähert, stößt er direkt auf Zelda und den mächtigen Ganondorf. Bei ihrer Flucht wirft die Prinzessin einen Gegenstand in den Burggraben. Es ist die berühmte Okarina, die ausschließlich ein Held der Zeit spielen kann. Link beeilt sich, sie zu holen, bevor sie in falsche Hände gerät.







Die Zitadelle der Zeit

Im Inneren der Zitadelle spielt Link vor dem Piedestal die Hymne der Zeit , die Zelda ihm durch Telepathie beigebracht hat und öffnet so die Tore zum Heiligen Königreich. Im folgenden Raum holt er das Meister-Schwert aus seinem Sockel, wodurch er, ohne es zu wollen, mächtige Zauberkräfte befreit.





Sieben Jahre später

Welche Überraschung, sieben Jahre später aufzuwachen und Links neue Gesichtszüge zu entdecken. Der junge Kokiri ist erwachsen geworden und trägt den Hylia-Schild jetzt vor sich her. Rauru, der Weise in der Zitadelle des Lichts, bittet ihn, alle Medaillons der Weisheit, die von Ganondorf gestohlen wurden, wiederzufinden.





Die nächste Etappe

Als Link die Zitadelle verläßt, macht Sheik ihm klar, daß er noch nicht hinreichend ausgerüstet ist, um in den nächsten Kampf zu ziehen. Bevor er zum Tempel des Waldes weiterzieht, begibt sich Link daher in sein Dorf Kakariko, um dort zu holen, was ihm noch fehlt. Die Welt von Hyrule hat sich sehr verändert...



Reise in die Zeit

Wenn Link nach dem Besuch der Zitadelle des Waldes hierher zurückkommt, lernt er die Serenade des Lichts und hat so die Möglichkeit, in die Vergangenheit zurückzukehren. Ihr könnt das so oft tun, wie es notwendig erscheint, was höchst praktisch ist, um alle laufenden Nebenfragen zu lösen, und manchmal ist es auch unerläßlich für die Hauptaufgabe.





WALDLICHTUNG

Nachdem Link in Kakariko den Fanghaken geholt hat, schlägt Link den Weg zum Wald bis zur Zitadelle ein, wo Saria gewöhnlich auf ihn wartete. Die Verlorenen Wälder, die früher von den Deku-Scrubs bewacht wurden, wimmeln jetzt von schauerlichen Wesen.



Mido

Der Verantwortliche des Kokiri-Waldes erkennt den erwachsenen Link nicht wieder und versperrt ihm den Weg durch die Verlorenen Wälder. Zum Glück ist Sarias Lied ein ausgezeichneter Freipaß.



Das Menuett

Saria ist nicht am üblichen Treffpunkt auf ihrem Baumstamm. Statt dessen begegnet Link Sheik, der ihn das Menuett des Waldes lehrt. Ihr könnt nun zu jeder Zeit per Teleporter hierherkommen.



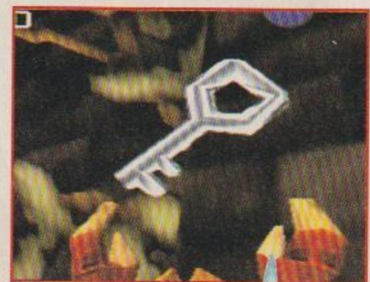


Der Schlüssel außen an der Zitadelle

Nach der Begegnung mit Sheik benutzt Link seinen Fanghaken auf dem Baumzweig über der Steinplattform und zieht sich so ganz nach oben. Als er vor dem Eingang zur Zitadelle steht, beschließt er, den Pflanzenwuchs in der Umgebung zu erforschen und klettert auf den rechten Weinstock. Vom Baumstamm aus zielt Link mit dem Haken direkt auf die Truhe und schafft es so, den ersten Schlüssel des Festungsturms zu finden.







Feinde

Die Riesenwärter

Die Wärter haben eine beeindruckende Größe und greifen mit solcher Kraft an, daß Link keine Chance bleibt. Der Trick, um sie loszuwerden, ist, ihnen mit dem Fanghaken einen Schlag von vorne oder von der Seite zu versetzen, wenn sie gerade nicht angreifen. Dazu versteckt man sich am besten in einen Schlupfwinkel und attackiert sie genau dann, wenn sie vor Link vorübergehen. Wollt Ihr ihnen lautlos folgen, dürft Ihr ihnen nie zu nahe kommen. Um dem Chef der Wärter in dem engen Flur, der zur Zitadelle führt, auszuweichen, bewegt Ihr Euch im Slalomschritt von rechts nach links vorwärts, so entkommt Ihr dem Luftzug seiner Keule.



WALDTEMPEL

Nachdem Link nun im Besitz des kleinen Schlüssels ist, betritt er das gewaltige Bauwerk, auf der Suche nach dem ersten Weisen, der von Ganondorf gefangengehalten wird.



❶ Die Stalfos

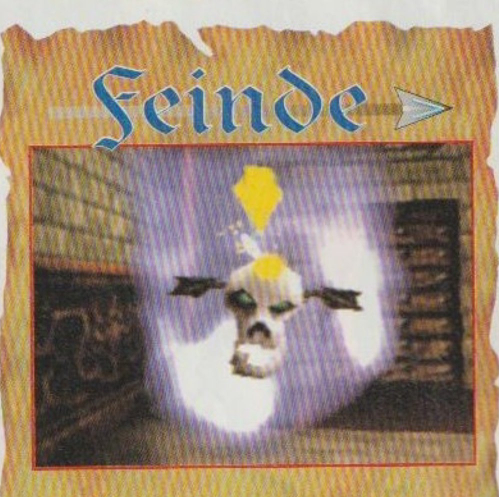
In dieser Halle erwartet Link ein zweiter Schlüssel, jedoch muß er zuvor zwei bis zu den Zähnen bewaffnete Skelette bekämpfen. Er kann sie nur treffen, wenn er in dem Moment zuschlägt, in dem sie ihre Waffen senken. Nach jedem erfolgreichen Stoß müßt Ihr achtgeben, Link mit dem Schild gegen ihre Schwerter zu schützen, dann stecht erneut zu.



❷ Der Innenhof

Ein großer Steinblock versperrt den Eingang zum Innenhof. Link bemerkt das Symbol, das in den Stein graviert ist und spielt die Hymne der Zeit, um den Durchgang zu öffnen. Im Hof klettert er auf den Weinstock an der rechten Mauer, nachdem er zwei Spinnen beseitigt hat und einer dritten, die er mit seinem Fanghaken nicht erreichen konnte, ausgewichen ist. Wenn er oben angekommen ist, findet Link den Plan des Festungsturms.

Feinde



Die 'weißen' Totenköpfe

Link begegnet häufig Skeletten, die von einer weißen Wolke umgeben sind. Es erweist sich als recht geschickt, wenn man sie zunächst einmal mit dem Fanghaken trifft, um ihre Schutzhülle zu zerstören, und ihnen anschließend einen schnellen Schwertstoß während einer Sprungattacke zu verpassen. Statt des Fanghakens könnt Ihr auch den Schild schwenken, denn sowie die Totenköpfe sich daran stoßen, verlieren sie ebenfalls ihre Schutzwolke.









❸ ❹ Die Balkone und der Brunnen

Link verläßt den Raum mit dem Plan des Festungsturms und gelangt auf den Balkon des zweiten Innenhofs. Mit dem Enterhaken zielt er auf die metallene Zielscheibe auf der Terrasse nebenan und zieht sich so bis zu einem großen Schalter hoch. Da der Brunnen jetzt leer ist, steigt Link in das erste Untergeschoß hinab und holt den dritten silbernen Schlüssel. Im zweiten Innenhof hatte Link auf der anderen Uferseite eine Truhe und eine Gold-Skulltula gesehen. Um dorthin zu kommen, genügt es, die Truhe mit dem Fanghaken zu erwischen.













⑤ Das Labyrinth der Blöcke

Um den zweiten Stock zu erreichen, verschiebt Link einen großen grünen Block und danach einen roten, wobei er den Pfeilen folgt, die auf dem Boden aufgezeichnet sind. Da es ihm zumeist an dem notwendigen Abstand fehlt, sie zu bewegen, muß er mehrmals Umwege im Labyrinth machen. Einmal ist er sogar gezwungen, wieder zum grünen Block hinabzusteigen, damit er den roten verschieben kann, und dann dort unten die Leiter zu suchen, die ihn von der anderen Seite des roten Blocks zurückbringt.

STOCK 2

TIEFGESCHOSS 2

6 7 Der Feen-Bogen

Als Link sich endlich im zweiten Stock befindet, marschiert er ohne Unterbrechung von einem Raum zum anderen, ohne sich von den seltsamen Dingen, denen er begegnet, aufhalten zu lassen. Im Saal am Punkt 6 gibt er besonders Acht, keinen Moment zu verharren, denn ein Schatten kann jeden Augenblick von der Decke fallen und ihn umklammern (siehe nächste Seite). Am Punkt 7 bekämpft Link drei neue Stalfos und gewinnt den Feen-Bogen.





8 9 Der Goldene Schlüssel

Nachdem Link den Feen-Bogen gewonnen hat, kehrt er zum Eingang des zweiten Stocks zurück, um auf das Auge über der Tür zu zielen. Der Flur verläuft wie durch einen Zauberschlag ganz gerade, und im anschließenden Raum ist alles durcheinander. Die blaue Truhe ist nun zugängig, sie enthält den Goldenen Schlüssel.



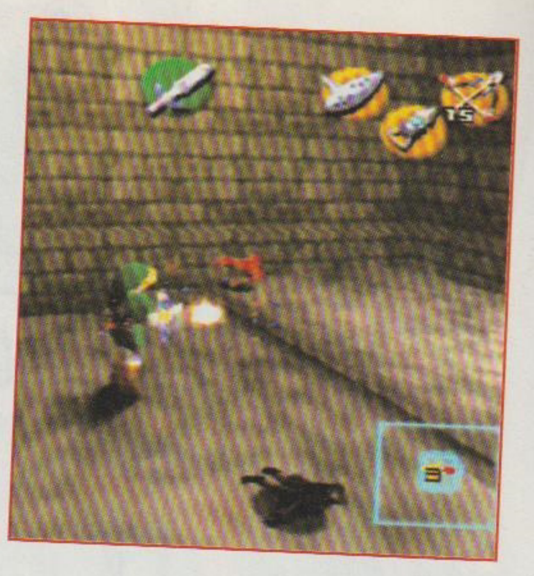


⑩ Die Balkone des ersten Innenhofs

Hinten in dem Raum, in dem er den Goldenen Schlüssel gefunden hat (9), springt Link in ein Loch und landet etwas später auf dem Balkon des ersten Innenhofs. In einem der Zimmer dort muß er sich einer großen, besonders gefährlichen Hand stellen. Während sie stirbt, teilt sie sich in drei Stücke, die sofort getötet werden müssen. Hüpft mit der Taste 'Z' von einem zum anderen, um ihnen keine Zeit zu lassen, sich zu rekonstruieren. Nach siegreichem Ende des Kampfes gewinnt Link einen weiteren Schlüssel.







Feinde
Die Riesenhände

An der Decke tauchen riesige Hände auf, um Link zu fassen und aus der Zitadelle zu werfen, was ziemlich an die Nerven geht. Hier einige Tips, wie Ihr sie loswerden könnt. Stellt Euch gegenüber von einer freien Fläche auf, wo Ihr rennen könnt, ohne von einer Wand gestoppt zu werden. Dann wartet, bis der Schatten der Hand auf Link fällt. Wenn der Schattenkreis um ihn bedrohlich groß wird, muß er weitergehen. Sowie Link den Schattenbereich verläßt, muß er sich sofort umdrehen, um das Wesen mit der Taste 'Z' anzupeilen und zu zielen, bevor es wieder an die Decke steigt. Wenn Ihr Farores Donnersturm besitzt (Zauberkraft der Fee von Zoras Quelle), vergeßt nicht, in der Nähe dieser Säle eine Teleporter-Stelle einzurichten, für den Fall, daß der Kampf schlecht ausgeht...



⑪ ⑫ Die Gespenster in den Spiegeln

Link steigt wieder in den zweiten Stock und verkrümmt erneut den Verlauf der Flure, damit er Zugang zu den Punkten 11 und 12 hat. Im Treppenhaus erscheinen seltsame Gespenster in den Spiegeln, die verschwinden, sowie Link sich ihnen nähert. Es sind die Geister des Hauptraums der Zitadelle. Aus sicherer Entfernung kann Link ihre Spiegelbilder mit dem Bogen zerstören. Er muß diesen Vorgang wiederholen, bis alle Spiegel zerschlagen sind, die Reihenfolge ist dabei gleichgültig. Am Ende materialisieren sich die Geister und stürzen sich in den Kampf. Link hält den Schild vor sich und wehrt ihre unsichtbaren Angriffe ab; doch sowie ihr Körper Form annimmt, schlägt er zu. Zum Lohn, daß er diese ersten beiden geschwisterlichen Geister überwältigt hat, erhält der junge Held einen kleinen Schlüssel und den Kompaß des Festungsturms.









⑬ ⑭ Das Eisauge



Um das Eis zum Schmelzen zu bringen, stellt Link sich auf einen der rotierenden Pfeiler und zielt mit seinem Bogen auf die Fackel. Wenn diese in der Fluchtlinie des Auges erscheint, schießt Link einen Pfeil ab, der Feuer fängt, bevor er in den Eisblock eindringt. Falls Ihr das Feuer der Din (Zauberkraft der Fee des Schlosses Hyrule) besitzt, könnt Ihr Euch dieses ganze Manöver ersparen. Wenn es einmal aufgetaut ist, gibt das Auge Link die Möglichkeit, den Flurverlauf zu verkrümmen, woraufhin ein Loch am Punkt 14 erscheint.







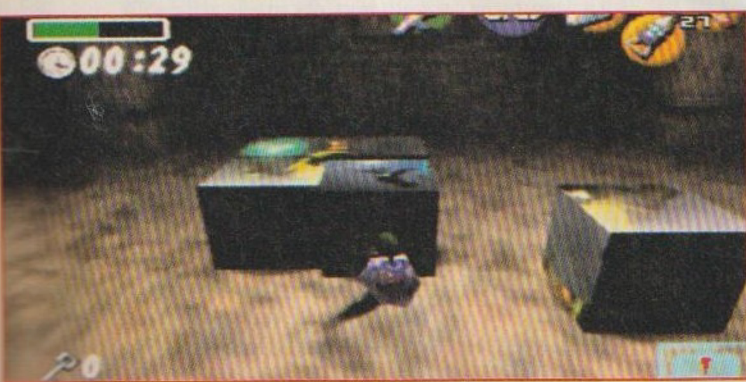
⑮ Das Schachbrett

Link kann das Schachbrett zügig mit nur einer kurzen Pause an der Stelle des Schalters überqueren, vorausgesetzt er hält sich so fern wie möglich von den Spinnen (rote Strecke). Solltet Ihr vorziehen, an der Truhe anzuhalten und einige Pfeile zu holen, so wählt Ihr die blaue Strecke.

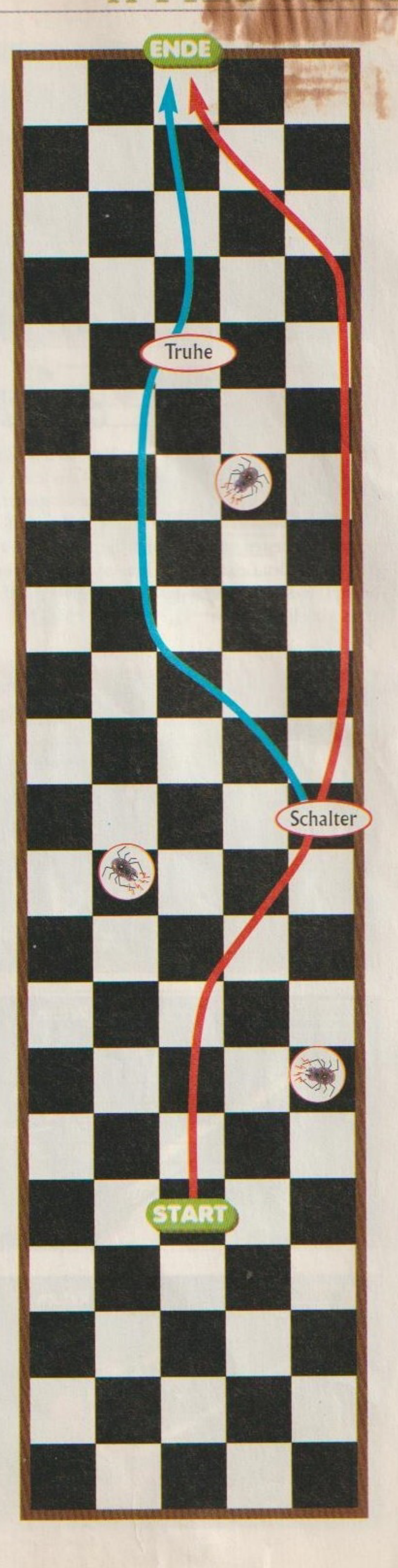
⑯ Das Puzzle

In diesem Saal wartet das dritte Gespenst auf Link. Als er auf das Spiegelbild zielt, fallen Puzzlesteine von der Decke und zwingen Link, das Geisterbild in einer vorgegebenen Zeit wieder aufzubauen. Einer der fünf Blöcke ist völlig nutzlos, man erkennt ihn leicht an seiner dunkleren Farbe. Wenn Link das Puzzle gelöst hat, greift er die Spukgestalt auf die gleiche Weise wie seine Geschwister an.















⑰ Das gespaltene Gespenst

Im Hauptsaal der Zitadelle trifft Link auf das letzte Gespenst. Doch dieses spaltet sich in vier Bilder, und er muß das richtige treffen. Am besten mit dem Enterhaken, um Pfeile zu sparen, zielt Ihr auf den Geist, der sich am Anfang einmal um sich selbst dreht. Dieses Detail verrät das wahre Gespenst, und Link kann es so schnell vertreiben.

⑱ Der Saal der Säulen

Nachdem er nun alle Gespenster besiegt hat, fährt Link mit dem Holzaufzug in das zweite Untergeschoß. Er verschiebt die Säulen im Gegenuhrzeigersinn um eine Stelle und entdeckt den Eingang zu einem Raum mit einem Schalter. Er wiederholt dieselbe Aktion dreimal und findet insgesamt zwei weitere Schalter und eine Truhe.





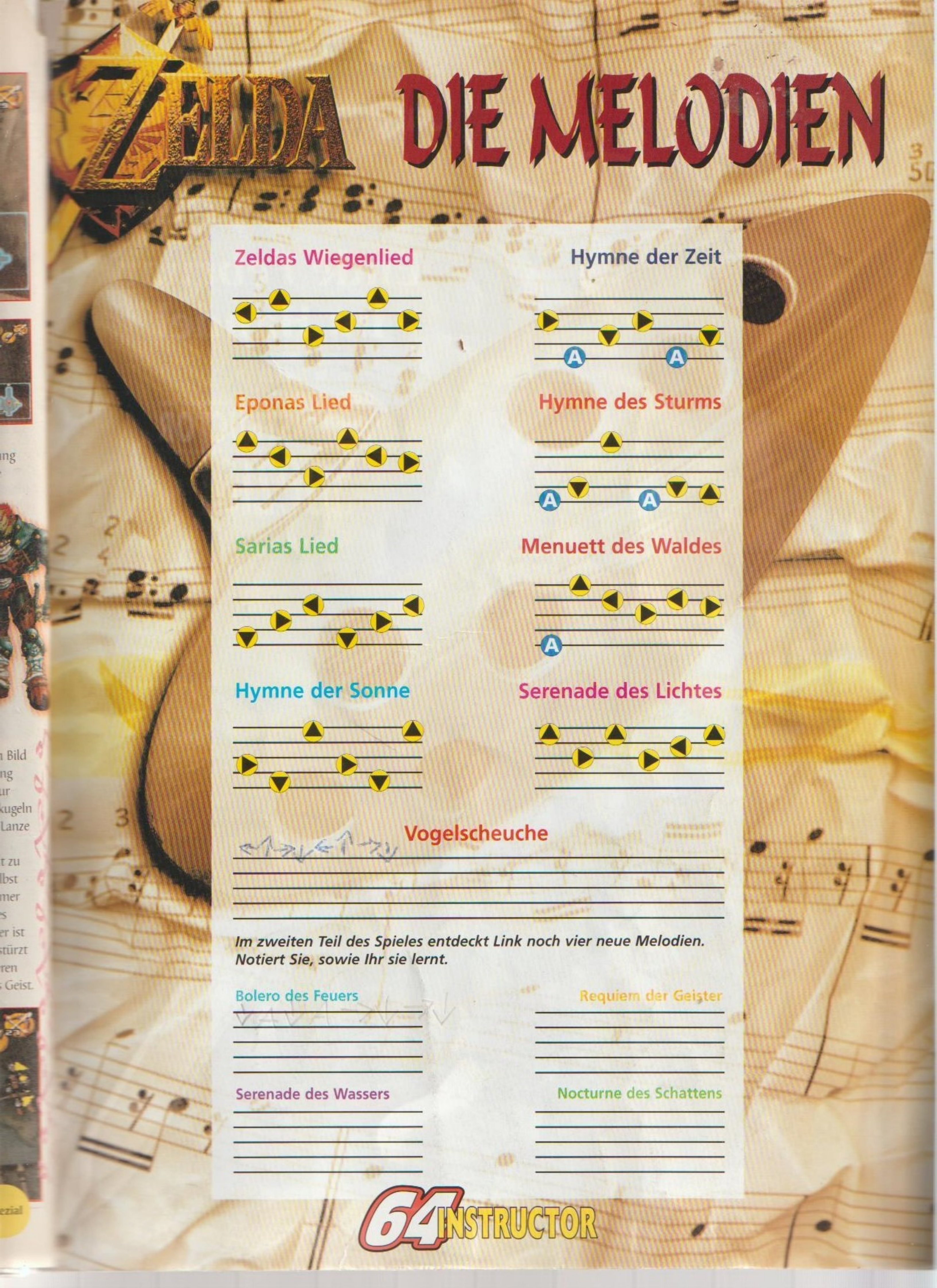
⑲ Ganondorfs Geist

Der 'Big Boss' ist niemand anderes als Ganondorf, oder vielmehr sein Geist (sonst wäre der Kampf nicht so leicht !) Die beste Technik, um ihn zu schlagen, ist folgende: stellt Euch auf eine der kleinen Pfeile zwischen den Bildern und zielt auf die Mitte des Raums, denn Ganondorf benutzt immer den gleichen Weg. Es ist ganz unnötig, den Bogen hin und her zu bewegen, wenn Ihr die genaue Stelle, an der er stets vorbeikommt, ausfindig gemacht habt. Da er sehr schnell ist, müßt Ihr ihm zuvorkommen und Euren Pfeil abschießen, sowie Ihr das charakteristische Geräusch hört, das anzeigt, daß er aus einem Bild steigt. Nach einigen Pfeilen habt Ihr Ganondorf aus der Fassung gebracht, aber er fliegt und bleibt außer Reichweite. Es gibt nur eine Möglichkeit, ihn zu schlagen, nämlich ihm seine Energiekugeln mit Eurem Schwert zurückzuschleudern. Wenn er mit seiner Lanze zu einer kreisförmigen Bewegung ansetzt, ist der Moment gekommen, Euch bereit zu halten. Benutzt Euer Schwert nicht zu früh, wartet, bis Ihr die Energiekugel seht. Falls Ganondorf selbst es gelingt, Link die Kugel zurückzuschicken (was praktisch immer der Fall sein wird, wenn er zu weit von Link entfernt ist), ist es besser, daß Link sich mit dem Schild schützt, denn sein Gegner ist sehr stark im Ping Pong-Spiel. Sobald Ihr ihn getroffen habt, stürzt Euch auf ihn und nutzt seine Schwäche voll aus. Nach mehreren erfolgreichen Angriffen siegt Link endgültig über Ganondorfs Geist.





Die Fortsetzung von Links Abenteuer in der nächsten Nummer von *64 Instruktor* Spezial Ende Februar.


ZELDA
DIE MELODIEN
Zeldas Wiegenlied
Hymne der Zeit
Eponas Lied
Hymne des Sturms
Sarias Lied
Menuett des Waldes
Hymne der Sonne
Serenade des Lichtes
Vogelscheuche
Im zweiten Teil des Spieles entdeckt Link noch vier neue Melodien.
Notiert Sie, sowie Ihr sie lernt.
Bolero des Feuers
Requiem der Geister
Serenade des Wassers
Nocturne des Schattens
64 INSTRUCTOR


Und der Zweite Teil
von Links
Abenteuerreise
Ende Februar
im Handel
in
Das Magazin der Nintendo 64-Pläne
64 INSTRUCTOR
Dieses Magazin ist völlig unabhängig von Nintendo
Spezial